

NINTENDO, SEGA & MEHR

ISSN 0946 6282

COMPUTEC
VERLAG

4/95

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLEASURE BY TREASURE

Alien Soldier
Der Gunstar
Heroes-Nachfolger

nur DM

5,80

GRAFIK-TUNING

Unirally
Abgefahrenes
Einradspiel für zwei

AUF ZELDAS SPUREN

**Addams Family
Values**
Großer Test mit
Player's Guide

LA OLA AM SNES

Soccer Shootout
Eigentor oder
Sonntagsschuß?

32 BIT-FIGHT

SONY VS. SEGA

VIRTUA FIGHTER & TOH SHIN DEN IM CLINCH



Der superstarke VideoSpieleSpaß



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospiel Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf. Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospiel power für das
Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



119.95



149.95



HERTIE

GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Händler oder direkt bei

KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigt kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

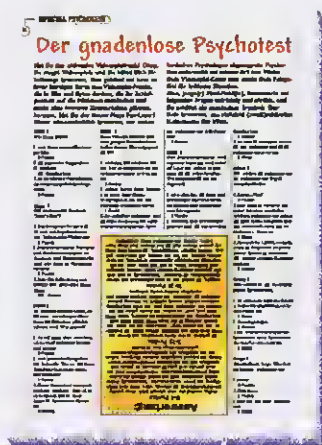
32-Bit Beat'em Up-Kracher oder Blender?

Seite 6



32X-Push? 36 Great Holes - der zweite Titel aus der Sega Sports-Serie

Seite 72



**Das ultima-
tive Video-
spielquiz -
zu gewin-
nen gibt's
nix**

Seite 96

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Die Anfänge

Wer zu den Mega Fun-Lesern der ersten Stunde gehört, kennt sicher noch unseren Psychotest aus der ersten kommerziellen Ausgabe (5/93). Nachdem selbst heute noch Leserbriefe bei uns eintrudeln, in denen Ihr um einem zweiten Teil quengelt, haben wir SchlulF mit viel gutem Zureden (und schlagkräftigen Argumenten) von der Notwendigkeit überzeugt; das Ergebnis findet Ihr auf Seite 96. Das Booklet ist Euch vielleicht auch schon aufgefallen: Hier lüften wir die letzten Geheimnisse der Videospiegeschichte, wie z.B. das ominöse Super Nintendo-Handheld, gewähren Euch eine kleine Audienz in der Redaktion und beantworten so existentielle Fragen wie "Was ist eigentlich ein SchlulF?". Schreibt uns doch einfach, wie Euch diese Idee gefällt, dann sehen wir weiter. ... und sonst? Innovative Ideen werden in der 16-Bit Welt immer rarer, obwohl (oder gerade weil) viele Titel für mehrere Formate konvertiert werden, um die Entwicklungskosten wieder einzuspielen. Rühmliche Ausnahmen stellen DMA Designs Unirally dar, das mit einem völlig neuen Spielprinzip aufwarten kann, während Sega bei ihrem neuen Coin-op Sega Championship Rally mit aufwendigen Hydraulikmotoren auf Realismus pur setzt.

Euer Mega Fun Team



Pleasure by Treasure

Allen Soldier

Der Gunstar Heroes-Nachfolger

Neues von der Schatzinsel; Treasure sticht mit einen verkappten Huhn und 25 Endgegnern in See auf Jump'n Shoot-Erfolgskurs?

Seite 24



EA Sports-Update

Coach K College Basketball

Neuer Coach - neues Glück?

NBA Live '96?

Coach K hat sogar Cheerleaders mitgebracht

Seite 88



Auf Zeldas Spuren

Addams Family Values

Großer Test mit Players Guide

Oft kopiert, aber nie erreicht, Nintendos Zelda war und ist immer noch die Action-Adventure-Referenz. Ob die Addams-Family-Sippe dies ändern kann?

Seite 30



Rubriken

Anzeigenauftrag	63
Börse	62
Countdown	66
Editorial	3
Fun Mail	59
Game Over	98
Highlights	3
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	87
Mega Mail	60
Referenzen	28
Scene	18

Super Nintendo

Software News

Mega Man 7	10
Panic Bomber	10

Previews

Dirt Racer	22
Marko's Magic Football	23
Mega Man X2	20

Spieletests

Addams Family Values	30
BreakThru	70
Flintstones	29

Hagane	40
Ignition Factor	93
NFL Quarterback Club	93
Pac In Time	33
Rapjam	70
Soccer Shootout	34
Spiderman	70
Top Gear 3000	32
Unirally	36

Helpline

Players Guides

Addams Family	404
WWF Raw	402

Codes

Actraiser 2	416
C2: Judgment Clay	416
Demon's Crest	413
Donkey Kong Country	413
Dschungelbuch	401
Earthworm Jim	414
Mickey Mania	416
Pitfall: The Mayan Adventure	415
Super Return Of The Jedi	414

Game Boy

Spieletests

Mega Man III	68
--------------	----

Super BC Kid 2	67
----------------	----

Helpline

Codes

Wario Blast	401
-------------	-----

Mega Drive

Software News

Beavis & Butt-Head	12
Fahrenheit 32X CD	12
Motherbase 32X	12
Tempo 32X	12

Previews

Alien Soldier	24
Street Racer	26
Toughman Contest	26

Spieletests

Aerobiz Supersonic	80
Coach K College Basketball	88
Golf Magazine Presents: 36 Great Holes	72
Starring Fred Couples 32X	90
Jimmy White's Whirlwind Snooker	90
Mega Man Wily Wars	71
Mega Swiv	84
Metal Head 32X	76
Motocross Championship 32X	84
Phantasy Star IV: The End Of The	
Millenium	79



Grafik-Tuning

Unirally

Abgefahrenes Einradspiel für zwei

Die Lemmings-Erfinder bringen mit Unirally wieder frischen Wind in die

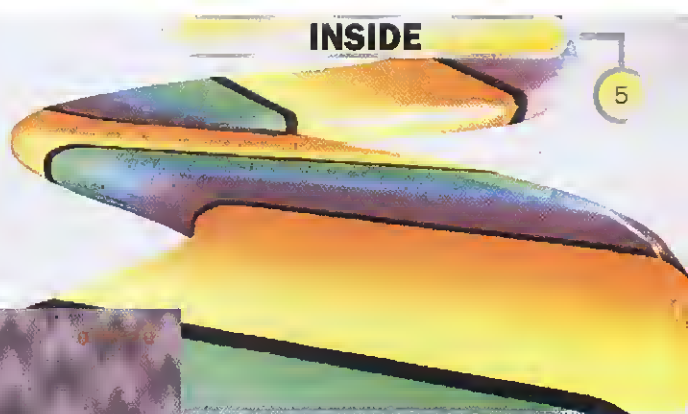
Rennspielszene, auch wenn die ACM-Technologie fast links liegen gelassen wird

Seite 36



INSIDE

5



La ola auf dem SNES

Soccer Shootout

Elgentor oder Sonntagsschuß

Vor gut einem halben Jahr hatten wir die Importversion schon getestet, kann das Capcom-Modul gegen die immer stärker werdende SNES-Konkurrenz heute noch bestehen?

Seite 34



32-Bit-Fight Virtua Fighter und Toh Shin Den im Clinch

Sega Vs. Sony

Während angebliche Beat'em Up-Heroen sich, von der Grafik geblendet, zu übereilten Aussagen hinreißen lassen, haben unsere Spezis Philipp und Binzi in einem unglaublichen Testmarathon beide Spiele genauestens gecheckt, das Ergebnis war eindeutig.

Seite 6

Spiderman	70
Stargate	86
Viewpoint	81
X-Men 2: Clone Wars	85
Helpline	
Players Guides	
Soleil	410
Codes	
Brutal: Paws Of Fury CD	414
Dschungelbuch	413
Earthworm Jim	415
König Der Löwen	415
Pitfall: The Mayan Adventure	414
Shaq Fu	416
Shining Force II	401

Saturn

Software News

Astar	15
Gotha	13
Parodius Deluxe Pack	15
Virtua Racing	15

Game Gear

Spieletests

Kawasaki Superbikes	91
---------------------------	----

Marko's Magic Football	91
NBA Jam Tournament Edition	92
Helpline	
Codes	
Aladdin	401

PlayStation

Software News

Jumping Flash	15
Space Griffon VF-9	14
Tekken	14

Helpline

Codes

Ridge Racer	413
-------------------	-----

3DO

Software News

Immercenary	16
Primal Rage	16

Helpline

Codes

Shock Wave: Invasion Earth 2019	416
Super Wing Commander	415

Jaguar

Spieletests

Cannon Fodder	94
---------------------	----

Helpline

Players Guides

Alien Vs. Predator	406
--------------------------	-----

Neo Geo

Software News

Fatal Fury 3: Road To The Final Victory	17
---	----

Spieletests

Galaxy Fight	95
Panic Bomber	95

Helpline

Codes

King Of Fighters '94	401
----------------------------	-----

Specials

Anime

Cyber City Oedo 808	97
---------------------------	----

Insert Coin

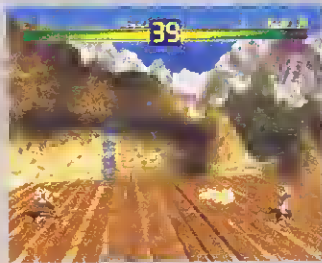
Sega Rally Championship 1995	8
------------------------------------	---

Psychotest	96
------------------	----

Toh Shin Den Vs. Virtua Fighter	6
---------------------------------------	---

Win4Fun	82
---------------	----

TOH SHIN DEN VS.



Elji-Stage



Kayin-Stage



Sofia-Stage



Run Go-Stage



Fo-Stage



Mondo-Stage

Die beiden ersten Prügelspiele der Next Generation im konkurrenzlos kompetenten Mega Fun-Direktvergleich: FIGHT!

Damit wir uns richtig verstehen, der Kampf dieser beiden Prügelspiele hat nichts mit dem Kampf der beiden Konsolen zu tun, d.h. der Sieger dieses Matches wird nicht automatisch als der Sieger aus der Konsolenschlacht hervorgehen. Bei beiden Kandidaten handelt es sich ja bekannterweise um 3D-Zweikampfspiele der Next Generation, die genau genommen jedoch nur optisch aufgeböhrt wurden, ansonsten aber nach dem üblichen Prügelspielschema gestrickt sind. Unser Vergleichsgefecht wird über fünf Runden (Grafik, Sound, Kämpfer, Spielbarkeit/Steuerung und last but not least Spielspaß) ausgetragen. Möge der Bessere gewinnen!

Round 1: Die Grafik

Beiden Spielen ist die innovative 3D-Perspektive gemein (alles zoomt und rotiert), jedoch nur bei To Shin Den wurde diese auch wirklich genutzt, da man sich hier vor dem Gegner "retten" kann, indem man sich in die dritte Dimension wegrollt. Auch die Kämpfer sehen

bei Toh Shin Den wesentlich besser, da realistischer, aus, während Virtua Fighter wegen seinen arg kantigen Polygonklötzen in dieser Runde herzlich wenig Punkte sammeln kann. In Sachen Animation gleichen sich beide Spiele wie ein Kick(!) dem anderen, wo hingegen Takaras Prügelorgie klare Vorteile bei den Hintergrundgrafiken vorzuweisen hat.

Fazit: 1:0 für Toh Shin Den!

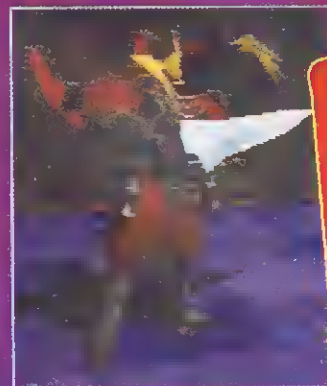
Round 2: Der Sound

Diese Runde hätte in der Redaktion, speziell zwischen Binzi und Philipp, belnahe eine echte Prügelei ausgelöst: "Virtua Fighter hat einen wesentlich motivierenderen Soundtrack!", meint Philipp, ganz anders Binzi: "Toh Shin Den sollte dank seiner teils meditativen, teils unterhaltend aggressiven Musik (Sofia- und Gaia-Stage) auch die Soundtrack-Runde für sich entscheiden!". Einig dagegen sind wir uns bei den Effekten: Virtua Fighter weiß durch realistischer klingende Schlag- und Trittergeräusche eindeutig zu überzeugen, während man bei Toh Shin Den hin und wieder den Eindruck hat, auf einen Pappkameraden einzudreschen.

Fazit: Dank der SFX kann Virtua Fighter ausgleichen, 1:1.

Round 3: Die Kämpfer

Nach nächtelangem Studieren speziell der weiblichen Charaktere standen die Chancen für Toh Shin Den gar nicht schlecht (Sofia hat einfach die schlagkräftigsten "Argumente"), doch das Aussehen allein macht noch keinen guten Fighter aus. Segas 3D-Prügelknaben haben wesentlich mehr Special Moves



Gaia



Ellis



Pal



Duka



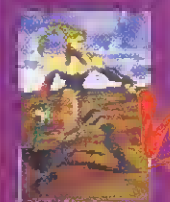
Wolf



Ron Go



Jaffry



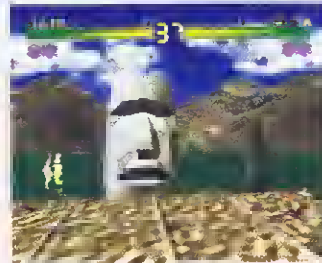
Sofia



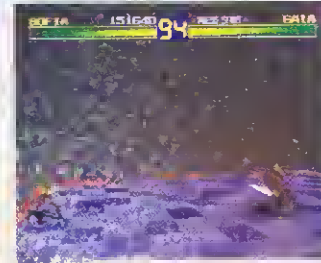
Sarah



Duke-Stage

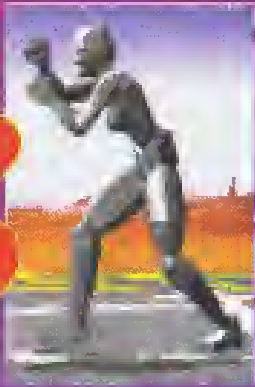


Ellis-Stage



Gaia-Stage

VIRTUA FIGHTER



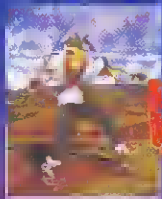
Dural



Fo



Lau



Eiji



Akira



Mondo



Kage



Kayin



Jacky

auf dem Kasten, dafür hält bei Toh Shin Den jeder Kämpfer eine Waffe in der Hand und einige haben (im Gegensatz zu Virtua Fighter) die Fähigkeit einen Feuerball zu kreieren. Beide Spiele bieten acht Krieger, einen Endgegner und witzige Winning Poses.

Fazit: Ein klares Unentschieden in dieser Runde: **2:2**

Round 4: Das Gameplay

Auf den ersten Blick scheinen beide Konkurrenten durch gute Spielbarkeit zu glänzen, doch schon nach kurzer Spielzeit fällt die äußerst beschränkte Kampftaktik von Toh Shin Den negativ auf: Ihr könnt Euch wegrollen, dem Gegner ins Kreuz treten, wegrollen, etc... (so wird selbst "Very Hard" zur Farce). Die Verwendung der 3D-Perspektive wurde also nicht in dem Maß genutzt, in dem sich der geneigte Prügelspieler das gewünscht hätte (bei Virtua Fighter ist diese Möglichkeit jedoch überhaupt nicht berücksichtigt worden). Vor allem in Sachen Special Moves und deren Ausführung zieht Takaras Beat'em Up deutlich den Kürzeren, da sie entweder zu schwer (beim Auslösen über Tastenkombinationen mit den Original-Pads) oder zu einfach (durch Belegen der L- und R-Tasten, gäh!) zu realisieren sind, wodurch in beiden Fällen die Motivation den Bach runter geht.

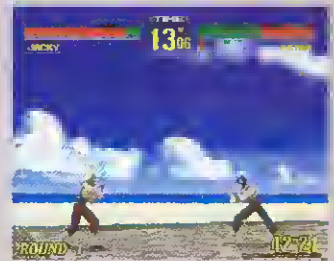
Fazit: Dank der wesentlich besser auszuführenden Special Moves und der Möglichkeit, sowohl Schlagserien an den Mann (oder die Frau) zu bringen, als auch intelligent gegen intelligente Computergegner zu kämpfen, heimst die somit wesentlich langfristiger motivierende Sega-CD diesen Punkt mit links ein: **2:3**

Round 5: Der Spielspaß

Keine Frage, Virtua Fighter hat auch in dieser Runde die Nase vorn. Der Spielspaß ist nun mal im Wesentlichen von der Grafik, dem Sound und, was noch wichtiger ist, von der Spielbarkeit bzw. von der Steuerung abhängig. Toh Shin Den vermag es zwar in den optischen Kategorien zu punkten, schafft es jedoch aufgrund von Unzulänglichkeiten im Spieldesign nicht, wie in Round 4 gezeigt, Langzeitmotivation zu gewährleisten.

Fazit: Virtua Fighter hinterläßt trotz leichter Grafikeinbußen dank stärkerer Computergegner und besserer Spielbarkeit dennoch einen eindeutigen überlegenen Gesamteindruck und kann Toh Shin Den somit endgültig auf den zweiten Platz verweisen. Alles entscheidender Endstand: **2:4** Sieg für Virtua Fighter.

P.S.: Freunde der Spielbarkeit, die nicht auf grafische Spektakel verzichten möchten, warten auf Virtua Fighter 2 oder Nintendos Ultra 64-Hit Killer Instinct. (Binzi/Philipp)



Jacky-Stage



Jeffry-Stage



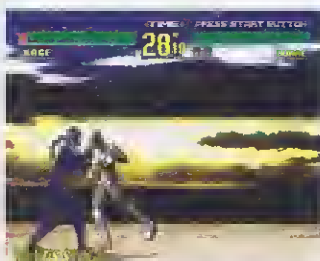
Sarah-Stage



Kage-Stage



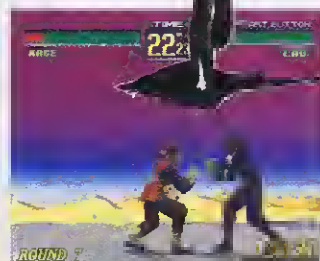
Pal-Stage



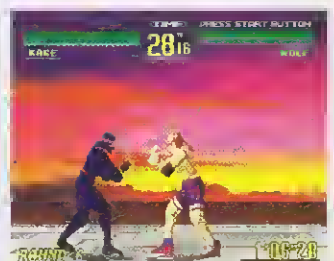
Dural-Stage



Akira-Stage



Lau-Stage



Wolf-Stage



In der letzten Ausgabe haben wir Euch in unserem Special über die ima-Messe in Frankfurt den neuen Sega-Automaten schon vorgestellt, lest nun, was dieses Klasse-Rennspiel noch zu bieten hat

Eine aufgebohrte Version des unter anderem bei Daytona und Virtua Fighter 2 eingesetzten Model 2-Boards verrichtet in diesem High End-Automaten die notwendige Rechenarbeit. Die Steigerung der Performance war unumgänglich, da das AM3-Team rund um Kenji Sasaki sich das Ziel gesteckt hatte, "ein Rennspiel zu kreieren, wie es noch keines gab". Durch die enge Zusammenarbeit mit Toyota und Lancia konnte das Entwicklerteam die Fahreigenschaften der insgesamt vier Kutschen so realistisch wie nur irgend möglich auf den Automaten übertragen. Natürlich war dies kein Kinderspiel, besondere Schwierigkeiten bereiteten die brutalen Drifts durch die Kurven sowie Sprünge über Kuppen. Im Gegensatz zu Daytona

hat man beim Design der PS-Boliden diesmal auch an das Innenleben gedacht, d.h. Ihr könnt in die gegnerischen Renner hineinschauen oder diese im Rückspiegel langsam verschwinden sehen. Da das Model 2-Board auch in der überarbeiteten Version nicht in der Lage ist, True Transparency-Effekte auf den Screen zu zaubern, mußte dies durch geschicktes Programmieren ausgeglichen werden. Digitalisierte Motorengeräusche und eine fast schon als Folterinstrument einzustufende Hydraulik komplettieren den extrem realistischen Gesamteindruck, alles in allem wirklich in jeder Hinsicht ein Automat, wie es noch keinen gab.

Fun Fazit: Mögen andere nörgeln, soviel sie wollen, mei-

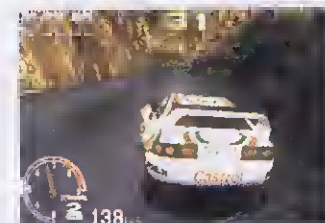
ner Meinung nach ist dieser Rally-Automat ein weiterer Beweis für die Coin-op-Vormachtstellung von Sega. Wer nur im mindesten auf realistische Rennspiele steht, findet in diesem Münzschluckler die Erfüllung seiner Träume. Das gesamte Spieldesign sucht im Coin-op-Bereich, wie vom Entwicklerteam versprochen, seinesgleichen, einziger Kritikpunkt sind seltene Geschwindigkeitseinbußen an bestimmten Stellen der Strecken, die jedoch den überragenden Gesamteindruck, wenn überhaupt, nur minimal schmälern. Es sollte sich aber jeder darüber im klaren sein, daß es sich hier um keine Spazierfahrt handelt, sondern der normale Alltag eines Rallyfahrers perfekt imitiert wird, und das ist nun 'mal nichts anderes als harte Arbeit! (Stephan)



Wie bei Daytona gibt's drei Strecken, die vom Schwierigkeitsgrad her kontinuierlich ansteigen



Fahren könnt Ihr mit einem Toyota oder Lancia, entweder mit Automatik oder Schaltgetriebe



Auf dem letzten Streckenabschnitt geht's durch enge Schluchten



Auf dem letzten Streckenabschnitt geht's durch enge Schluchten



Die Strecken beeindrucken mit zahlreichen Details, wie bspw. dieser mittelalterlichen Burg

In diesem Zusammenhang könnt Ihr Euch aktiv an unserer Pro und Contra-Rubrik beteiligen: Sollte eine Simulation (egal ob Spielhalle oder Konsole) so ausgerichtet sein, daß jeder das Gefühl hat etwas Tolles geleistet zu haben, oder sollte der Anspruch so hoch sein, daß sich nur eine bestimmte Zielgruppe angesprochen fühlt?



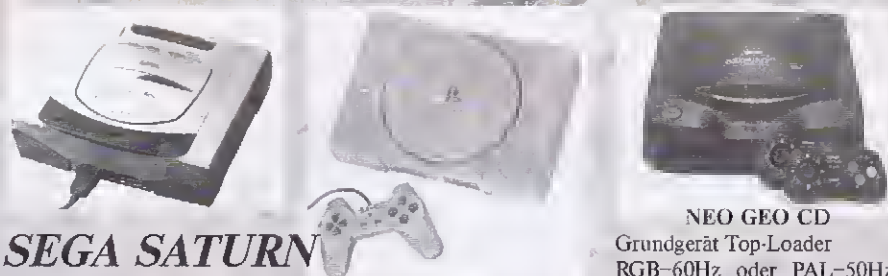
Die Cockpit-Perspektive vermittelt ein weitaus realistischeres Fahrgefühl und ermöglicht euch schnellere Zeiten

SUPER NES

Super Mice dt 99.90
 Cannon Fodder dt 119.90
 Chaos Engine dt 79.90
 Monkey Kong Country 139.90
 Earth Worm Jim 99.90
 Final Fantasy III us 149.90
 Patrol dt 99.90
 Diana Jones dt 129.90
 König der Löwen dt 99.90
 Lord of the Rings dt 59.90
 Lord of the Rings us 49.90
 Micromachines dt 79.90
 HL-Hockey '95 dt 109.90
 Attack 99.90
 Pitfall dt 99.90
 Return of Jedi dt 139.90
 Rise of the Robots dt 99.90
 Samurai Shodown dt 139.90
 Taq Fu dt 99.90
 Parkster dt 99.90
 Star Trek Academy us 124.90
 Reef Racer dt 109.90
 True Lies dt 139.90
 ortex dt 109.90

Angebot solange Vorrat reicht
 Sirene SNES-Titel auf Lager!

re-SFX50/60Hz Adapter
 r US/JP-Spiele 39.90
 re-6-Player Adapter 59.90
 GB-Kabel dt/us/jp 39.90
 Verbind. mit Umbau 29.90
 ame Boy Adapter 89.90
 mbau 50/60Hz inkl. Schacht-
 apter in nur drei Werktagen
 it 1/2 Jahr Garantie! 99.00
 mbausatz dt mit ausführlicher
 leitung (für Bastler) 69.00
 etestet in der Maniac II/94)



SEGA SATURN & SONY PLAYSTATION

inkl. RGB-Umbau & Spannungswandler

SEGA 32X	JAGUAR
32X-Adapter dt 379.00	Aircars 124.90
Metal Head dt 139.90	Barkley Basketball CD 124.90
weitere 32X-Spiele auf Lager	Battlemorph CD 124.90
	Blue Lightning CD 124.90
MEGA DRIVE	Cannon Fodder 129.90
Cannon Fodder 119.90	Creature Shock CD 124.90
NBA-Jam dt 139.90	Demolition Man CD 124.90
Ristar dt 119.90	Dungeon Depths 109.90
Samurai Shodown 119.90	Fight for Life 139.90
Story of Thor dt 139.90	Highlander CD 124.90
	Iron Soldier 129.90
	Legions of Undeath 124.90
	Grundgerät inkl. Cybermorph 599.00
	RGB-60Hz us 599.00
	PAL-50Hz dt 589.00

ANGEBOTE

Castlevania dt	59.90
Dynamite Headdy dt	59.90
FIFA-Soccer '95 dt	99.90
Hyperdunk dt	59.90
NBA Live '95 dt	99.90
Rise of the Robots dt	59.90
*Angebot solange Vorrat reicht	
Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	49.90

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB-Umbau	1099.00
aktuelle 3DO-Titel auf Lager	

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM oder EGM II	je 17.50
Ultimate Future Games	16.00

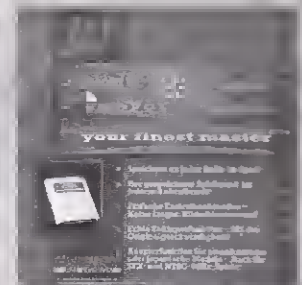
NEO GEO CD
 Grundgerät Top-Loader
 RGB-60Hz oder PAL-50Hz,
 inkl. 2 Joypads je 990.00
 Joyboard 119.00
 Samurai Shodown II 149.00
 King of Fighters '94 149.00
 Street Hoop us 139.00
 Viewpoint 149.00
 Windjammers 139.90
 NEO GEO CD's ab 99.00

SONY PARTYVISION



- Erstklassige Bildqualität!
- Bis 5m Projektionsdiagonale!
- Für NTSC/RGB-Konsolen!
- inkl. Spannungswandler

DM 2490.-



GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele. Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbrem- sen auf 50%
 Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

DM 99.-

Ab sofort Ratenkauf möglich!!

arJay

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

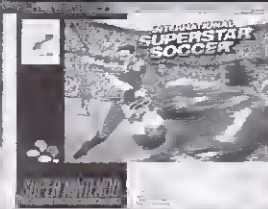
UNSERE LADENLOKALE
JUMP & RUN

KÖLN
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln

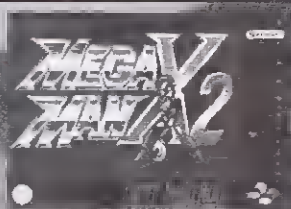
KONSTANZ
 bei Quicksoft
 auch PC Hard- & Software
 Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen

NEU: Bestellungen ab DM 300,- sind versandkostenfrei!



dt 129.90



us 139.90



dt 149.90

arJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.

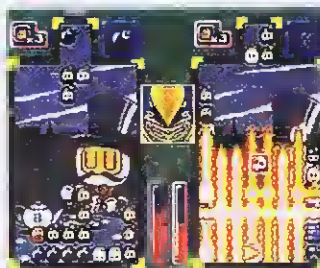
SN
SUPER NINTENDO

Panic Bomber

Denkspiel / 1-4 Spieler

Nach den PC-Engine- und Neo Geo-Konvertierungen erscheint Hudson Softs Coin-op Panic Bomber, ihr erster Beitrag zum Tetris-Genre, das, wie könnte es anders sein, mit Bomberman-Charakteren aufwartet, nun auch für Nintendos 16-Bitter. Wie gewohnt, solltet ihr jeweils drei gleichfarbige "Steine" horizontal, vertikal oder diagonal stapeln, um

sie abzuräumen. Mit roten Bomben, deren Lunten bereits brennen, zündet ihr nicht nur lästige schwarze Bomben, die sich am unteren Rand des Bildschirms tummeln, sondern versengt auch Bomberman, die postwendend zu Eurem Kontrahenten katapultiert werden. Extras, wie aus heiterem Himmel explodierende Bomben, vertauschte Pads, zu



Ob das Super Nintendo da nicht unterfordert wird? Für den Battle Mode integrierte Hudson Soft eigens einen Custom Chip in das 8 MBit-Modul

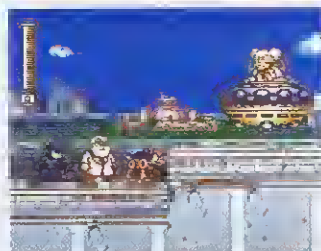
Bomben werdende "Blöcke" oder angehaltene Zeit, sollen das Tetris-Gameplay etwas aufpeppen. Im Gegensatz zum Coin-op Original verfügt die

SNES-Version über einen Vier-Spieler-Modus via Custom Chip. Geplanter Erscheinungstermin in Deutschland: Mai (8 MBit).

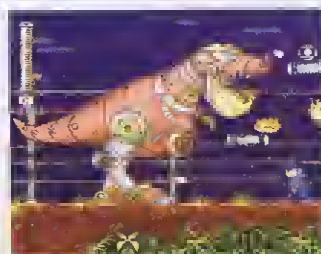
SN
SUPER NINTENDO

Mega Man 7

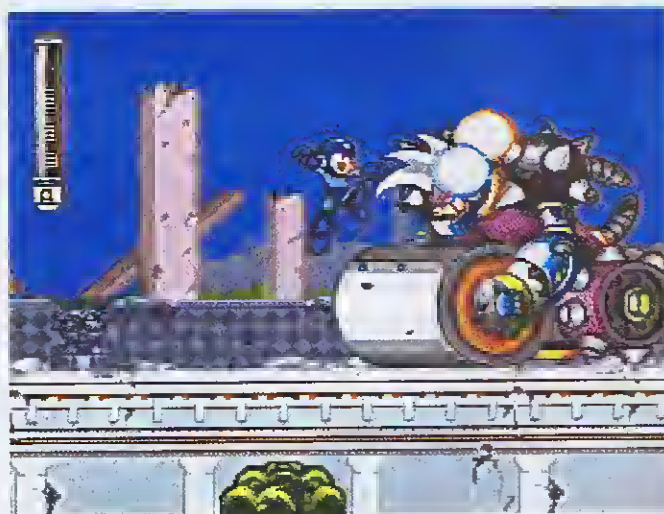
Jump'n Shoot / 1 Spieler



Große Legebesprechung in Rock Men World

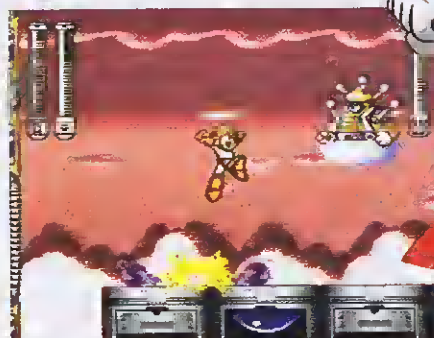
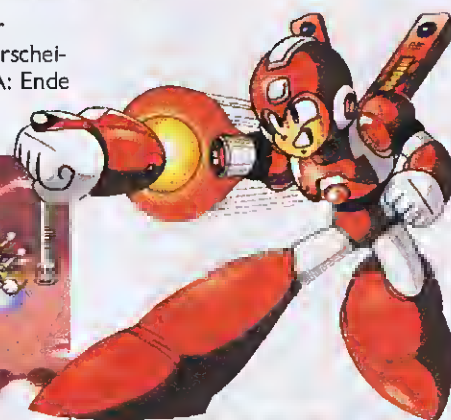


Capcoms Mega Man-/Rock Man-Serie gehört zu den meistkonvertierten Titeln der japanischen Company, mit mittlerweile 15 Titeln sowie einer eigenen TV-Serie. Während hierzulande erst Mega Man Wily Wars (Mega Drive), Mega Man X² (Super Nintendo) sowie Mega Man III (Game Boy) erscheinen, die wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen, sind die Amis mit Rock Man 7 wieder 'mal einen Schritt voraus. Im neuesten Teil verfügt Capcoms Maskottchen über ganze neun Wummen bzw. Verwandlungen, die es, wie üblich, erst erhält, nach-



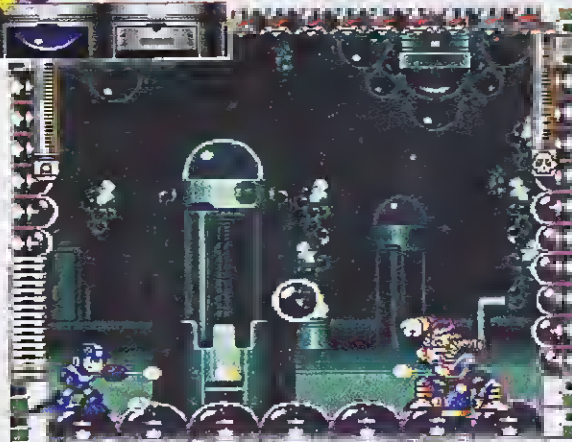
Für jeden besiegten Obermottz bekommt ihr eine Extrawumme spendiert; Insgesamt gibt es neun von der Zahl

dem es einen Endgegner besiegt hat. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Ende März (16 MBit).



Die Grafik erreicht kaum 16-Bit Niveau...

... dafür investierte Capcom deutlich mehr Zeit in das Leveldesign; und darauf kommt es letztendlich an, schließlich hat man einen guten Ruf zu verlieren



32X
MEGA DRIVE 32X**Tempo**

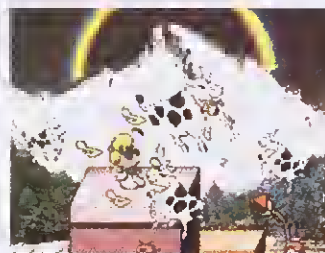
Jump'n Run / 1 Spieler

Grashüpfer als Jump'n Run-Protagonisten? Sega macht's möglich und schickt mit Tempo und Katy wieder zwei neue Charaktere ins Rennen um die Käufergunst. Kassetten oder Audio CDs, und schon schicken sich die beiden an, Feinde mit ihrem eigenwilligen Tanzstil und Musiknoten in die Flucht zu schlagen. Natürlich sind auch den Bonusrunden und den einzelnen Levels - insgesamt gilt es fünf Musik-Wettbewerbe und ein Championship Tournament zu gewinnen - unterschiedliche Musikthe-

men gewidmet. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: April (24 MBit). Eine GG-Fassung unter dem Titel Tempo Jr. Ist ebenfalls in Planung.



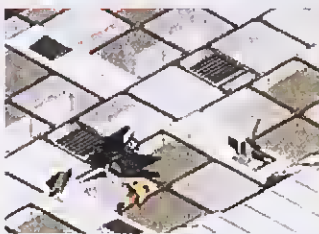
Abgedreht, knuddelig, kunterbunt, so präsentiert sich Segas neuer Jump'n Run-Held



"Tempo" soll endlich einmalen den Soundfähigkeiten von Segas 32-Bitter Tempo mechen

32X
MEGA DRIVE 32X**Motherbase**

Shoot'em Up / 1-2 Spieler



Des Neo Geo-"Original" Viewpoint heimste sette 91% Fun ein; neben Sterwing (SNES) und Doom (Jeg) die bislang höchste Fun-Wertung für ein Shoot'em Up



Motherbase, das in Japan unter dem Titel Parasquad erscheint, erinnert nicht nur auf den ersten Blick an Segas Co-in-op Oldie Zaxxon. In (un)gewohnt isometrischer Perspektive feuert Ihr Euch an Polygon-Insektoiden und waffenstrotzenden, mehrere Screens großen Schlachtschiffen vorbei. So ganz unnützlich sind die Gegner allerdings gar nicht, denn teilweise könnt Ihr deren Waffen via Data-jack übernehmen und so Euer eigenes Arsenal weiter ausbauen.



32-Bit-Polygonpower, des 32X zeigt die Zähne

en. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: April (16 MBit). Den Review des Zaxxon-Clones Viewpoint für das Mega Drive findet Ihr auf Seite 81.

32X
MEGA DRIVE 32X**Fahrenheit**

FMV / 1 Spieler



Sega setzt selbst auf der Kombination 32X/CD auf ihre TrueVideo-Produktionen. Neben Midnight Raiders, Mighty Morphin Power Rangers, Wirehead und Surgical Strike soll auch Fahrenheit erscheinen, eine Full Motion Video-Hommage an Feuerwehrmänner. Schauplätze der Story sind



Sega setzt ihre TrueVideo-Serie konsequent auf Mege CD und 32X CD um



u.a. Universitäten, Hotels, chemische Fabriken sowie ein entgleister Zug. Mega CD-Versionen (mit weniger Farben) aller

vier 32X CD-Titel stehen allerdings auch in Aussicht. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Frühjahr.

MD
MEGA DRIVE**Beavis & Butt-Head**

Jump'n Run/1 Spieler

Viacom New Media bzw. CIC Interactive (für den europäischen Markt) beschern uns nun eine Umsetzung von MTVs Beavis & Butt-Head-Serie; was eigentlich auch gar nicht so verwunderlich ist, stellt Viacom New Media doch den Eigner von MTV dar (war sicher 'ne teure Li-

zenz). Besonderen Wert wurde, laut Viacom, auf die originalgetreuen, sprich, schlichten Animationen der Charaktere gelegt, die das Flair der von Mike Judge ins Leben gerufenen Show widerspiegeln sollen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Mitte April.



This one sucks! (Hö, Hö)

SAT
SATURN

Gotha

Strategie / 1 Spieler

Für den Saturn läuft der Softwarenachschub recht langsam an. Da ist man froh, wenn ein neues Spiel eintrudelt. Mit Gotha kommen Saturn-Besitzer in den Genuß eines Strategie-spiels, das zwar mit etlichen japanischen Texten und noch mehr Sprachausgabe aufwartet, sich aber trotzdem nach einer Eingewöhnungsphase recht gut spielen läßt. Zwar geht einem dadurch auch die Story verloren, aber dem echten Importfreak macht das

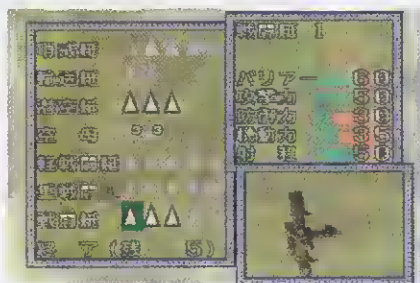
nichts aus. Wer aber Hexfelder und Minimalgrafik erwartet wird überrascht sein, denn bei Gotha sind die Fahrzeuge als Polygongebilde dargestellt und können frei über die Kampffläche bewegt werden. Die Aufgaben der eigenen Truppe sind recht unterschiedlich, so müßt Ihr z.B. eine Blockade durchbrechen, einen feindlichen Verband aufmischen oder den Gegner am Erreichen seiner Basis hindern. Bei den Kämpfen bekommen



Oben links auf dem Radar seht Ihr Euren Schußradius

die einzelnen Einheiten auch Expertpunkte, die sich auf die verschiedenen Werte, wie Feu-

erkraft, Schild oder Bewegungsfähigkeit, vorteilhaft auswirken. Muster von: Test'n Take



Hier könnt Ihr Euer Angriffsteem zusammenstellen



Unten links ist die Entfernungsanzeige zum Schießen, Ihr seid gelb, der Gegner rot



Vor jedem Spiel könnt Ihr Eure Kampfmaschinen in Position bringen

Die Zeit ist reif ...
... für das ultimative Abenteuer-Spiel des Jahres.

WARLOCK™



Echte Herausforderung: geheime Türen, versteckte Räume, mysteriöse Rätsel



Zahllose magische Items und der einzigartige „Orb“ – die ultimativen Waffen gegen alle Feinde

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Akclaim®
Entertainment GmbH

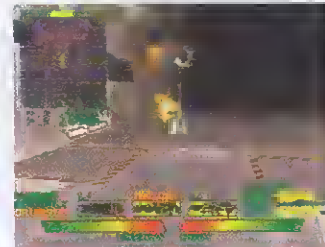
Warlock™ Developed by Realtime Associates Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, and the Official Seal are the trademarks of Nintendo Entertainment Inc. All rights reserved.



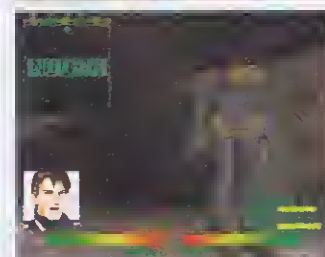
Wie bei den neueren 3D-PC Spielen ist es auch hier möglich Decke und Boden abzusuchen



Im Vorspann werdet Ihr ausführlich mit der Raumstation Hamlet und den Mechs vertraut gemacht



Der Scanner oben-links analysiert den Gegner



Eure Kumpels pflegen regen Funkkontakt zu Euch



Space Griffon VF-9

3D-Shoot'em Up / 1 Spieler

Nicht nur der PC-Markt doomt, äh boomt momentan mit zahlreichen Doom-Versionen bzw. Doom-Verschnitten, sondern auch die Videospielbranche. Grund genug für Panther Software mit Space Griffon VF-9 eine weitere Kopie für Sonys PlayStation auf den

Markt zu werfen. Im Oktober 2118 verliert die größte Raumstation auf dem Mond, Hamlet, jeglichen Kontakt zur Außenwelt. Eure Aufgabe ist es nun herauszufinden, was los ist. Mit dem VF Griffon kämpft Ihr Euch durch die verschiedenen Etagen der Basis.

Euren Roboter könnt Ihr hier in drei Stufen, Combat-, Assault- und Cruisemode, transformieren, die unterschiedlich gut zur Fortbewegung bzw. für den Kampf geeignet sind. Auch ein nicht geringes Waffenarsenal ist geboten und selbst an Automapping hat Panther gedacht. Selbstverständlich finden sich auch Extras, wie bspw. Repair-, Power- und Armor-Units. Muster von: von Test'n Take



Gezielte Schulterwürfe, und der Gegner liegt auf der Matte



Bild links : Hier vollführt King einen Turn-Around Move



Tekken

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Die Namco-/Sony-Kooperation trägt erste Früchte: Die Coin-op Version von Tekken/Rave War wurde auf Basis eines System 11-Boards entwickelt, das in weiten Teilen Sonys PlayStation entspricht. Mit acht Charakteren, Texture Mapping, Gouraud Shading und zoomenden Kameraper-

spektiven hat Namco zumindest technisch gesehen einiges in petto, nur, spektakuläre Effekte machen noch kein gutes Spiel aus; an die vorbildliche Spielbarkeit eines Virtua Fighter oder Killer Instinct reicht Tekken jedenfalls lange nicht heran. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 31. März.



Die Designer schufen Jack offensichtlich in zwei Etappen, denn die Proportionen sind etwas andere als passend





Astar

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Während SCE mit Jumping Flash neue 3D-Wege beschreibt, setzt Sega weiterhin auf bewährte zweidimensionale Jump'n Runs; Astar glänzt jedoch, wie bereits Ubi Softs Rayman, mit pastellfarbenen

Grafiken und großen, zeichnerisch animierten Charakteren, die zudem gezoomt und gedreht werden. Astar selbst ist relativ klein geraten, kann seine Gegner jedoch gekonnt aus dem Weg pusten oder mit

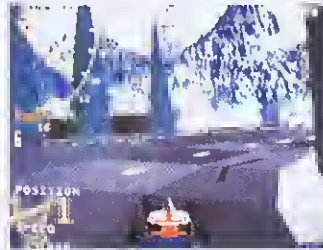


Astar muß salva Frau Reda aus den Klauen von Jarato befreien

einem Schlag die Erde erbeben lassen; ab und zu kommt ihm auch ein geflügelter Freund zu



Hilfe, der ihn im Kampf um seine Herzensdame unterstützt.



Eine "atwas" fortgeschrittenere Version von Virtua Racing; der zweite Kurs sowie das Fahrverhalten des Standard F1-Boliden sind bereits weitgehend fertiggestellt



Virtua Racing

Rennspiel / 1-2 Spieler

Time Warner hat sich mit ihrer Saturn-Konvertierung von V.R. viel vorgenommen: Fünf Rennkutschen (F1-Bolide, Prototyp, Sport Coupe, Go-Cart, F-1 Flitzer aus den 60ern), zehn Tracks, darunter die drei

aus der Spielhalle bekannten sowie sieben Neue, und drei Spielmodi (Arcade, Practice, Championship). Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Herbst.

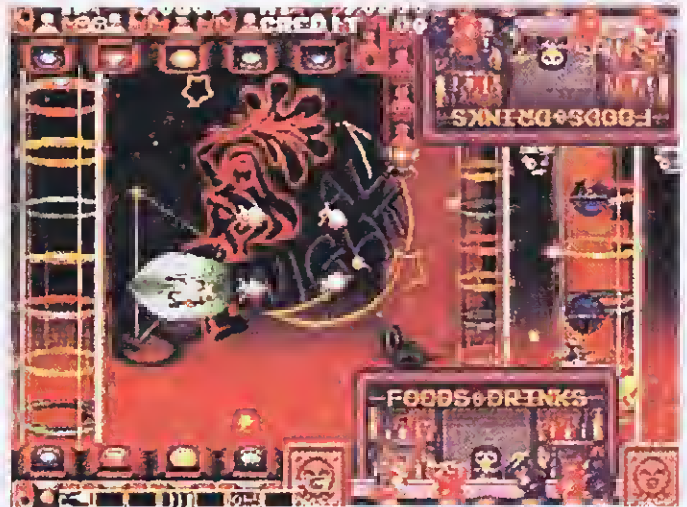


Parodius Deluxe Pack

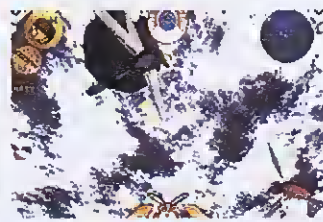
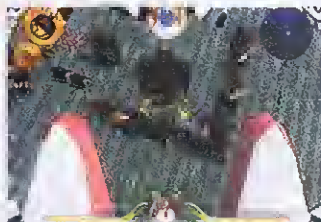
Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Während die PlayStation-Version bereits seit Dezember in Japan erhältlich ist, müssen sich Saturn-Freaks noch etwas gedulden. Erst im Mai soll die Umsetzung von Konamis Coin-op Parodius 2 - Fantastic Journey (Gokujyou Parodius) inkl. des ersten Teiles Parodius: Non-Sense Fantasy erscheinen, hierzulande allerdings erst parallel zum Saturn-Release im September. Im Gegensatz zu

der kürzlich auf den Markt gekommenen SNES-Version verfügt die Saturn-Fassung über einen "echten" Zwei-Spieler-Modus sowie lediglich acht Charaktere statt deren elf. Wer eine stark aufgemotzte Version erwartet, wird etwas enttäuscht werden, zumal viele Abschnitte und Gegner übernommen wurden (Test der SNES-Version in Mega Fun 2/95).



Grafisch steht die Saturn-Version der PS-X Version nicht nach



Bilder links: Der Hald des Splatats nennt sich Roblt und ist halb Hasa (Rabbit), halb Roboter. Das Gameplay präsentiert sich als Pilotwings-/Motor Toon Grand Prix-Mix (!)



Jumping Flash

Jump'n Run / 1 Spieler

Eines der ersten Grafikdemos für die PS-X, Spring Man, erblickt nun doch das Licht der Welt, wenn auch unter neuem Titel; und Sony Computer

Entertainment hat sich bei ihrem in-house entwickelten Jump'n Run hehre Ziele gesetzt. Alleine die 3D-Perspektive sucht in der Konsolenwelt

Bild rechts: Roblt kann sich im Flug drehen und sogar auf den Boden sehen



bereits Ihresgleichen und ist in der Form nicht auf 16-Bit Hardware machbar, genauso wenig wie die mit Textures versehenen Szenarien, wie

bspw. Eishöhlen, Vulkane oder Vergnügungspark. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: April.

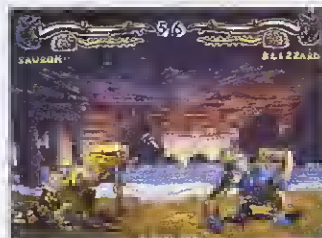
3DO
PANASONIC 3DO**Primal Rage**

Beat'em Up / 1-2 Spieler

Von der Idee zum Videospiel war ein langer Weg: Denis Harper, Primal Rage-Producer, und Jason Leong, Primal Rage-Animationskünstler, entwickelten bereits vor über zwei Jahren ein Demo zweier kämpfender Tyrannosaurus Rex mittels Stop-motion Technologie, das in der Filmindustrie schon lange eingesetzt wird. Mit dem Ergebnis zufrieden, fügten sie weitere Charaktere hinzu, jeder darunter mit einem charakteristischen Kampfstil, Special Moves und einer Hintergrundstory, sowie versteckten Moves (Easter Eggs). So wurde im Laufe der Zeit aus zwei Sauriern eine ganze Familie von sieben Urzeitkolossen.



Hier sieht die Primal Rage-Modelle



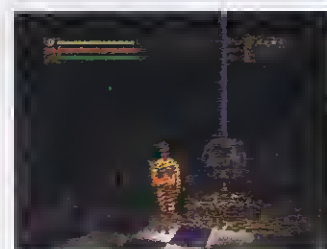
Combos a la Street Fighter 2 durften natürlich nicht fehlen und spektakuläre Finishing-Sequenzen fanden ebenfalls ihren Weg in das Projekt, das letztes Jahr unter Time Warners Label Atari Games seinen Weg in die Spielhallen fand (vgl. Mega Fun 12/94). Inwiefern die glasklare Soundtrack des Coin-ops (Total Immersion Audio) adäquat auf 16-Bit Konsolen umgesetzt werden kann, bleibt allerdings abzuwarten, und auch die äußerst plastisch wirkenden Animationsphasen sollten für so manchen 16-Bitter ein Problem darstellen. An der Spielbarkeit gibt es jedoch nichts zu rütteln, die war bereits in der Spielhalle vorbildlich. Gerade auf 32-Bit Konsolen (die Screenshots stammen von der Coin-op-Version) sollte Primal Rage ein ernstzunehmender Konkurrent zu Killer Instinct, Virtua Fighter & Co. werden. Geplanter Erscheinungstermin: September (PS-X, SAT, 3DO, JAG, SNES, MD).



Optisch zählt die Dino-Kellerei mit zu den spektakulärsten Beat'em Ups

3DO
PANASONIC 3DO**Immercenary**

Shoot'em Up / 1 Spieler



EA 'mal ganz anders: In einer nicht allzu fernen Zukunft begleitet Ihr einen Söldner, Cyberpunk-like, auf seinem Rachefeldzug gegen einen SysOp einer virtuellen Welt und kämpft gegen 17 verschiedene Gegner, einschließlich 11 digitalisierter Obermotze. Ziel ist es letztendlich den Status "Perfect1" zu erreichen und wieder

Immercenary ist zwar sehr ungewöhnlich aufgemacht, aber durchaus vielversprechend

menschliche Gestalt anzunehmen, indem Ihr langsam Eure Angriffs-, Verteidigungs- und Geschicklichkeitswerte aufpepelt. Das Gameplay erweist sich als 3D-Shoot'em Up mit einer leichten Prise Strategie. Die Zwischensequenzen sind nicht nur als schmückendes Beiwerk vorgesehen, hier bekommt Ihr auch Hinweise für Euer weiteres Vorgehen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: April.

Eine urige Truppe**Vertigo**

Mit seinem Schwanz und seinem langen Kopf ist er unumstritten der Dino mit der größten Reichweite

**Armadon**

Dieser ungemütliche Zeitgenosse nimmt sein Gegenüber gern mal aufs Horn. Vorsicht ist vor seinen Stacheln geboten!

**Chaos**

Seine Spezialität besteht im Anspringen seines Gegners, mit verheerenden Folgen

**Blizzard**

Seine Stage ist der Himalaya. Er ist sozusagen der Ryo unter den Primal Rage-Fightern. Seine Verwandtschaft mit dem Affen ist nicht zu leugnen

**Sauron**

Der blutrünstige Tyrannosaurus Rex lässt kein Haar am Gegner

**Diablo**

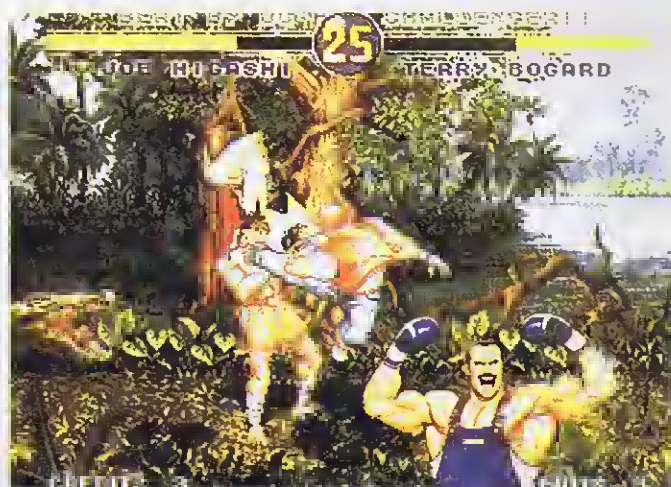
Diablos Leidenschaft ist das Feuerspeien. Damit bringt er seine Gegner regelrecht zum Kochen

**Talon**

Er scheint die Intelligenz eines Velociraptors zu haben. Talon ist sehr schnell



Beim Timing abgesprochen: Geese Howard und Terry Bogard führen gerade gleichzeitig ihre Special Moves aus



Hier wird gerade Joe Higashi, der sich auf der hinteren Ebene befindet, von Terry Bogard (vordere Ebene) attackiert

wurf ausgeschaltet, am Boden liegt, sind ebenfalls hinzugekommen. Geplanter Erscheinungstermin: Mai (CD-ROM).



Neu hinzugekommen sind sogenannte Combination Arts: Bei gutem Timing erzielt man mit gewöhnlichen Schlag- und Trittschritten effektive Angriffe

NG
NEO GEO

Fatal Fury 3: Road To The Final Victory

Beat'em Up / 1-2 Spieler

... eigentlich bereits der vierte Teil, wenn man die Champion Edition hinzurechnet. Diesmal hat sich, ganz im Gegensatz zu Fatal Fury Special, aber einiges geändert. Neben fünf neuen Charakteren sind fünf alte vertreten, denen SNK natürlich einige neue Special Moves verpasst hat, die wirklichen Neuerungen stecken allerdings im Detail: So wurde das Two Line Battle-System überarbeitet, über eine Sway Line ist es nun

möglich, Gegner zu attackieren, die sich weiter vorne bzw. weiter hinten befinden, was deutlich mehr Räumlichkeit ins Geschehen bringt; mit zwei Mankos allerdings, denn eure Offensivtaktiken sind, während ihr euch auf der Sway Line befindet, deutlich eingeschränkt und ein Zeitlimit macht euch zusätzlich zu schaffen. Kombos und spezielle Schlag- bzw. Trittmöglichkeiten, wenn der Gegner, durch einen Schulter-

GROB'S GAMESHOP

Aegidienstr. 28 • 37520 Osterode am Harz • Telefon 055 22/7 34 77 • Telefax 055 22/7 58 25

Neueröffnung

Super Nintendo

Action Replay 2	dt.	99,-
Blackhawk	dt.	119,-
Dragon - Bruce Lee	dt.	117,-
Donkey Kong Country	dt.	125,-
Earth Worm Jim	dt.	129,-
F-1 Pole Position 2	dt.	119,-
Indiana Jones	dt.	129,-
Internat. Star Soccer	dt.	119,-
Jurassic Park 2	dt.	99,-
Lemmings 2	dt.	99,-
Madden '95	dt.	129,-
NBA Jam Tournament	dt.	139,-
NHL '95	dt.	119,-
Pitfall	dt.	99,-
Rise of the Robots	dt.	129,-
Rock'n'Roll Racing	dt.	109,-
Radical Rex	dt.	119,-
Return of the Jedi	dt.	129,-
Samurai Showdown	dt.	129,-
Stargate	dt.	126,-
Soul Blazer	dt.	124,-
Street Racer	dt.	119,-
Super Metroid	dt.	107,-
Super Street Fighter 2	dt.	129,-
Shaq Fu	dt.	119,-
Top Gear 3000	dt.	119,-
True Lies	dt.	126,-
Warlock	dt.	127,-
WWF Raw	dt.	139,-

Mega Drive

32 x erhältlich
Jaguar dt. 529,-

Sega Saturn

Grundgerät Jp. incl. Spiel	1349,-
Daytona USA	vorb.
Klockwork Knight	139,-
Panzer Dragon	vorb.
Shinobi	vorb.

Sony Playstation

Grundgerät Jp.	1399,-
Cyber Sled	189,-
Kileak the Blood	199,-
Motortoon	189,-
Parodius	189,-
Raiden Project	209,-
Toshinden	189,-

Neo Geo CD

Grundgerät	us 989,-
Art of Fighting 2	97,-
Aero Fighters 2	99,-
Fatal Fury Special	95,-
King of Fighters '94	129,-
Samurai Showdown 2	139,-
Street Hoop	119,-
Super Sidekicks 2	97,-
Top Hunter	99,-
Viewpoint	vorb.
Windjammer	129,-

Und viele andere Titel auf Anfrage!

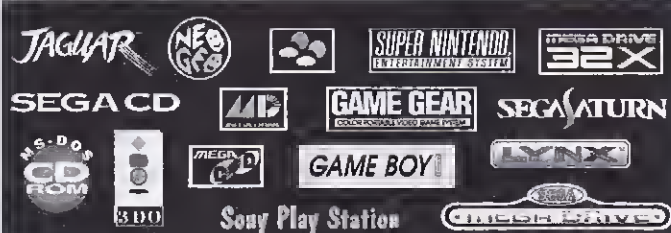
Versand: Vorkasse 6,00 DM • Nachnahme 9,90 DM • Ab 300 DM Versandkosten frei
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 14.00 bis 21.00 Uhr • Samstag 9.00 bis 13.00 Uhr

Ladenpreise können variieren!

BEI UNS KÖNNT IHR WAS ERLEBEN!

dynatex GMBH

STÄNDIG ÜBER 1000 SPIELE AUF LAGER



STÄNDIG
ALLE
HITS
AUS USA +
EUROPA

ALLE BESTELLUNGEN
VERSANDKOSTEN-
FREI!

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

DIE TREFFPUNKTE NO. 1 FÜR SPIELEFREAKE
DYNATEX LADEN I
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND

JETZT 2x
IM RUHRGEBIET

DYNATEX LADEN II
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN

BESTELLUNGEN
VERSANDHOTLINE
☎ 0231/556140

WIR HALTEN DAS, WAS ANDERE NUR VERSPRECHEN!

Red Baron Welcome To The Ultra 64-Club

Sierra Online und Software Creations schließen sich Nintendos Ultra 64-"Dream Team" an. Erstes Ultra 64-Exklusivprodukt von Sierra: Eine Portierung der PC-Flugsimulation Red Baron mit neuen Charakteren sowie neuen Levels. Damit dürfte die bereits seit 1 1/2 Jahren angekündigte 3DO-Version endgültig gestrichen sein. Die Manchester Firma Software Creations schließt mit ihrem Entwicklungskit Sound Tools zu den britischen Licensees DMA Design und Rareware auf. Des weiteren ist ein in-house 3D-Titel geplant. Silicon Graphics kauft zudem Wavefront Technologies und Alias Research, zwei Schlüsselzulieferer, was Software-Grafiktools betrifft, auf. Nintendos Ultra 64 soll jedoch, wie der Virtual Boy, nicht vor Frühjahr '96 in Deutschland auf den Markt kommen, ganz im Gegensatz zu den USA und Japan. Nintendo Of USA plant auf der E3-Show in Los Angeles erstmalig ihre Ultra 64-Hardware vorzustellen. Drei neue ACM-Titel, darunter Donkey Kong Country 2 (Super Nintendo) sowie Donkey Kong Land (Super Game Boy) sollen ebenfalls präsentiert werden. In Arbeit sind zudem Sequels zu Zelda, F-Zero, Super Mario Kart und Super Metroid, allerdings steht derzeit noch nicht fest, ob diese Titel bereits für das Ultra 64 oder noch für das Super Nintendo erscheinen werden.

EA Sports-Updates

Electronic Arts veröffentlicht im Herbst FIFA Soccer '96 (MD), NHL '96 (MD) sowie Madden NFL Football '96 (MD). GB-Konvertierungen erscheinen via THQ, ebenso wie SNES-Versionen von PGA European Tour und PGA Tour Golf III. Geplant sind zudem, nach FIFA Soccer und Madden NFL Football, einige weitere 3DO-Konvertierungen der EA Sports-Linie. Visual Concepts, an der sich die kalifornische Company kürzlich beteiligt hat, arbeitet außerdem an einigen weiteren Next Generation-Titeln, die frühestens im Herbst erscheinen sollen. Bekannt wurde Visual Concepts

bislang durch die Auftragsarbeiten von Desert Strike und FIFA Soccer '95. SNES-Fans müssen wir an dieser Stelle leider enttäuschen, denn eine neue FIFA Soccer-Version für Nintendos 16-Bitter ist nicht geplant.



Neues Lesefutter für Import-Fans

Hint Books stellen für viele Videospiel-Freaks oft die letzte Hoffnung dar, gerade im Falle von den bei uns immer noch etwas verpönten RPGs bzw. Importkonsolen. Für das 3DO ist kürzlich in den USA ein Hint

Book zu 34 Spielen erschienen. Behandelt werden in dem 282 Seiten starken Werk "3DO Games Secrets" (39 DM) u.a. ältere Titel wie The Horde und Sherlock Holmes, aber auch relativ neue Spiele wie FIFA Soccer oder Super Street Fighter 2 Turbo (Komplettlösungen, aber auch viele Cheat-Modi); für 3DO-Freaks, die nicht gerne in den verschiedensten Zeitschriften blättern, sondern eine Komplettübersicht suchen, definitiv empfehlenswert, zumal die Cheats zum einen sehr gut beschrieben, zum anderen auch auf zu etwas älteren Titeln wie Super Wing Commander noch "neue" Tips & Tricks zu finden sind. Frohe Kunde auch für alle Fans des Rollenspielknallers Final Fantasy III: In "Complete Final Fantasy III Forbidden Game Secrets" (39 DM) wird auf über 450 Seiten das Game in all seinen Einzelheiten erklärt. Eine komplette Beschreibung jedes Gegners, Gegenstandes, und jeder Waffe ist ebenso mit von der Partie wie der vollständige Lösungsweg von Squaresofts Vorzeigemodul. Muster von: Dynatex,

Brückstraße 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: 0231/556140.

FZ-10 3DO in Deutschland

Auf der Londoner ECTS-Show (26.-28.3.) wird Panasonic ihren FZ-10 Top Loader 3DO Player erstmalig dem europäischen Fachpublikum vorstellen, GoldStar ist mit ihrem GPA-101M 3DO-Player ebenfalls auf der Messe vertreten. Ausgeliefert werden sollen beide Modelle in Großbritannien bereits Ende April/Anfang Mai (399 Pfund). In Deutschland soll Panasonics Hardware erst zur IFA auf den Markt kommen (799 DM), den Vertrieb für den Spielwarenhandel übernimmt Vidis, während Panasonic den Unterhaltungselektronik-Markt bedient.



Panasonics
Joystick-
Konkurrenz FZ J01

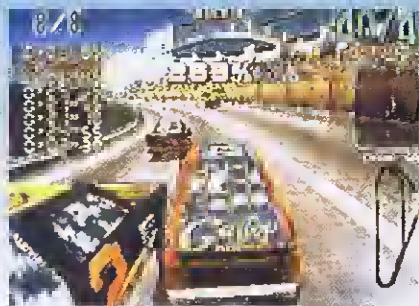


Bild links: Die zweite Strecke von Daytona USA ist auch schon fertiggestellt. Digitalisierte Grafiken sorgen bei Pebble Beach Golf für das passende Ambiente

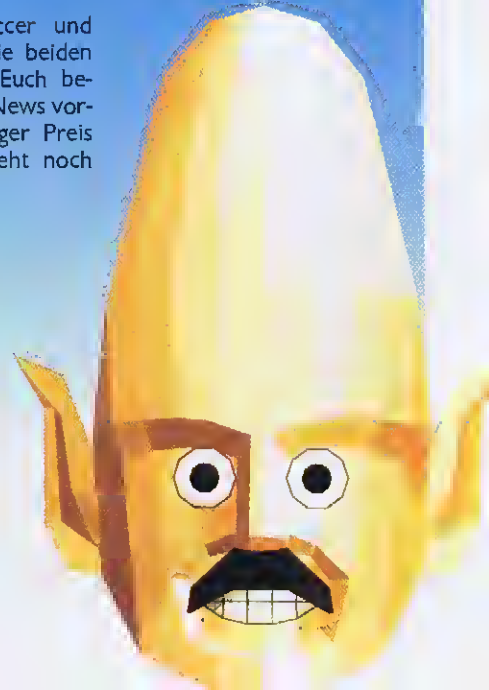
Erste Saturn-Spiele von Sega

Zur IFA soll Segas Saturn auch in Deutschland auf den Markt kommen. Als erste Titel zum Start sind von Sega derzeit geplant: Daytona USA, Pebble Beach Golf, eine 32-Bit Version des Mega CD-Adventures Yumemi Mystery Mansion, Panzer

Dragoon, Virtua Soccer und Clockwork Knight (die beiden letzteren haben wir Euch bereits in den Software News vorgestellt). Ein endgültiger Preis für die Hardware steht noch nicht fest.



Wehrscheinlich muß man bei Daytona USA für den Saturn, hinsichtlich der Anzahl der Computergegener Abstriche machen



Flightstick Pro / 3DO

CH Products' Flightstick Pro ist, nach langem Hin und Her, mittlerweile in den USA und Großbritannien auf dem Markt, auch wenn das Spiel, für das der Analogstick prädestiniert ist, die Rede ist natürlich von Wing Commander III: Heart Of The Tiger, auf Ende Mai verschoben wurde und die Importversion nicht unter 229 DM zu haben ist.



Kompatible Software

Titel
VR Stalker
Flying Nightmares
Need For Speed
Shock Wave: Operation Jump Gate 2019
Super Wing Commander
Wing Commander III: Heart Of The Tiger
Rebel Assault
Mega Race
Return Fire

Hersteller
American Laser Games
Domark
Electronic Arts/Pioneer Prod.
Electronic Arts
Electronic Arts/Origin
Electronic Arts/Origin
LucasArts
Mindscape/Cryo
Prolific/Silent

Atari Lynx in den letzten Zügen

Telegames stellte auf der Winter CES-Show zwei neue Lynx-Module, Guardians: Storm Over Doria und Krazy Ace Golf vor, der bereits eingestellten Produktion von Ataris 16-Bit Handheld zum Trotz. Krazy Ace Golf soll noch in begrenzten Stückzahlen erscheinen, während Guardians: Storm Over Doria, das erste Lynx-RPG (1-4 Spieler), dessen Entwicklungszeit fast zwei Jahre verschlungen hat, aufgrund des doppelten Speicherumfanges, der keinen günstigen Preis mehr ermöglicht hätte, nicht mehr auf den Markt kommen wird.

Doomed - Comjag Cable

Nachdem Atari ihr Comjag Cable, das parallel zu Doom erscheinen sollte, bis heute nicht in Stückzahlen liefern

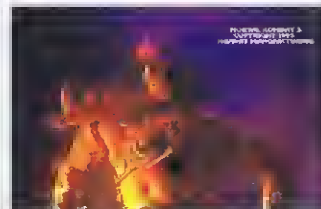
kann, hat sich Zubehörspezialist Wolf Soft des Themas angenommen und ein Kabel auf den Markt gebracht, das den Zwei-Spieler-Modus in Doom und weiteren (geplanten) Jaguar-Titeln erst ermöglicht (29 DM). Ferner hat sich Wolf Soft einige Audio CDs zu Jeff Minters kultigem Tempest 2000 gesichert, mit alten und neuen Soundtracks (69 DM).

Muster von:
Wolf Soft
Schulstraße 3
56566 Neuwied
Tel.: 02622/83517

Neues Medium - Neues Glück? Atari CD-ROM

Atari veröffentlicht ihr Jaguar CD-ROM in Europa nun doch erst zur Londoner ECTS-Show (26.-28.3.), anvisierter Preis: 349 DM. In den USA ist ihre neue Hardware bereits erhältlich und wird dort, entgegen anderslautender Gerüchte,

ohne CD ausgeliefert. Ferner plant Atari den Jaguar selbst ebenfalls ohne Spiel anzubieten, natürlich zu einem günstigeren Preis. Zudem kündigte die kalifornische Company offiziell die Entwicklung von Mortal Kombat III, Dactyl Joust sowie Defender 2000 an, die in Kooperation mit Williams Entertainment entstehen. Defender 2000 wird von Jeff Minter (Llamasoft) entwickelt, der bereits für Tempest 2000 verantwortlich zeichnete, und soll über drei Spielmodi (Coin-op Original, Defender Plus, Defender 2000) verfügen. Für März/April sind, laut Atari, sechs neue Module, darunter Sensible Soccer, Troy Aikman's NFL Football und Double Dragon V (Telegames), sowie sechs CDs geplant. Bislang wurden in Europa 60.000 Jaguar-Geräte verkauft, darunter etwa die Hälfte in Großbritannien; das könnte sich aber mit der Übernahme der Exklusiv-Deutschlanddistribution durch die Mönchengladbacher Firma Cosmo ändern, die bereits Cartridge-Produkte für Electronic Arts, Acclaim, Gametek, Interplay, Elite Systems, Domark und THQ vertreibt.

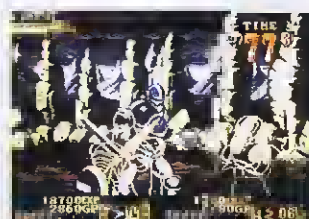


Der Williams-Deal ermöglicht also Konvertierung des Mortal Kombat III Coin-ops für Ataris Jaguar

Most Wanted

Darauf wartet die Mega Fun:

1. Mario Kart 2 (Ultra 64)
2. Daytona USA (Saturn)
3. Killer Instinct (Ultra 64)



Die Modulpreise werden anziehen; im Bild ADKs Crossed Swords II, das sowohl auf Cartridge als auch auf CD erscheint

Neo Geo-Nachschub

Titel	Genre	Publisher	Erscheint	Kapazität
Double Dragon	Beat'em Up	Technos	31. März	178 MBit/CD
Super Sidekicks 3	Sportspiel	SNK	7. April	158 MBit/CD
Crossed Swords II	Shoot'em Up	ADK	Mai	K.A./CD
Fatal Fury 3	Beat'em Up	SNK	Mai	266 MBit/CD
Aero Fighters 3	Shoot'em Up	Video S.	Juni	K.A./CD
Stakswinner	Beat'em Up	Saurus	August	K.A./CD
King Of Fighters '95	Beat'em Up	SNK	August	300 MBit/CD
Metal Slugs	Shoot'em Up	Nafka	Oktober	190 MBit/CD

Schon Gehört

+++ Doom wird für Nintendos 16-Bitter konvertiert

+++ Bandais PowerPlayer soll in Deutschland erst Anfang nächsten Jahres eingeführt werden. In den USA soll Apples Einstieg in den Konsolenmarkt bereits im Sommer stattfinden (499 US\$).

+++ Konami arbeitet an International Superstar Soccer 2 (SNES).

+++ Lizenzaukäufer No. 1 Ocean verabschiedet sich nun doch nicht so ganz vom stagnierenden 16-Bit Markt. Kevin Costners Waterworld soll Ende Sommer für SNES, MD und GB erscheinen.

+++ Nintendo Or USA lizenziert Catapult Entertainment's Xband Modem für das SNES.

+++ JVC veröffentlicht gegen Ende des Jahres Fatal Fury Special (3DO) sowie Keio Flying Squadron 2 (SAT).

+++ Warner Bros., eine Division von Time Warner, Inc., gründet Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE) mit dem erklärten Ziel die Filmrechte der Company interaktiv zu verwerten.

+++ SNK konnte bislang 200.000 Neo Geo CDs in Japan absetzen, auf dem britischen Markt seit Markteinführung 1.000 Geräte.

+++ Konami schickt einen zweiten Teil von Bell's'n'Whistles (Pop'n Twinbee) ins Rennen um die Gunst der Spielhallengänger, sowie Speed King, ein futuristisches Hovercraft-Spiel.

+++ Sega veröffentlicht Rebel Strike (SAT), einen Rebel Assault-Clone.

+++ Die Road Rash 3DO-Entwickler arbeiten für EA an einem Snowboard-Game.

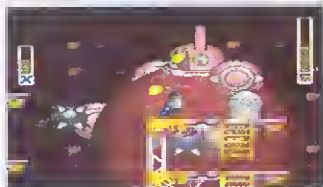
+++ Daytona USA (SAT) soll am 1. April in Japan erscheinen.

MEGA MAN X²

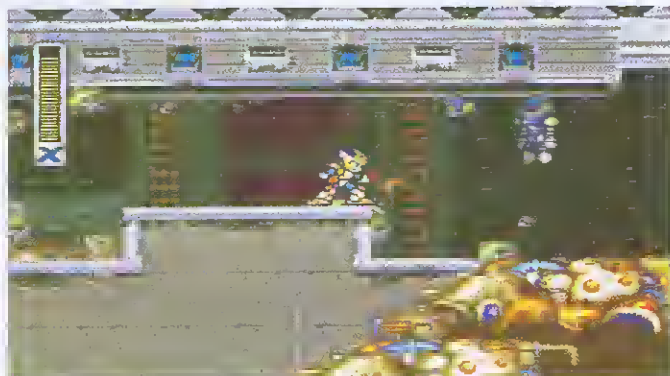
Erscheint Sommer/Super Nintendo/Capcom/1 Spieler

Der zweite Super Nintendo-Auftritt des Capcom-Maskottchens wird von einem Inhouse-entwickelten Zusatzchip (C4) unterstützt

Sechs Monate, nachdem X den Maverick-Anführer Sigma zur Strecke brachte, werden bereits neue Unruhen aus einer verlassenen Reploiden-Fabrik gemeldet. Dort haben sich seine übriggebliebenen Anhänger unter der Führung dreier neuer X-Hunter (Serges, Violen



Der erste Endgegner sieht gefährlich aus, ist aber einfach zu besiegen



Diese Roboter kämpfen euch noch weiter, wenn ihr den Kopf von Ihrem Körper getrennt hebt

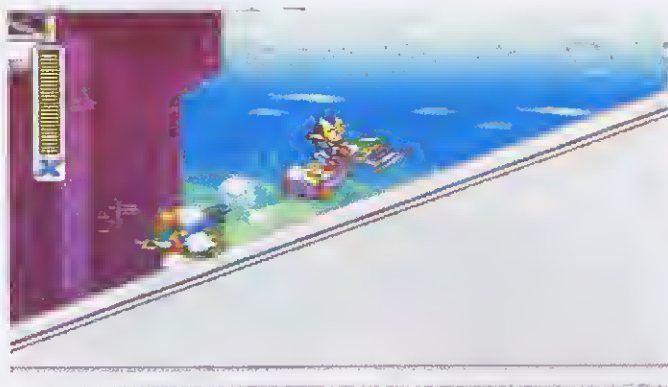
und Agile) zusammengerottet und stehen kurz davor, einen Krieg zu beginnen, der ihnen die Weltherrschaft sichern soll.



Natürlich ist auch die Mobile Attack Armor aus dem ersten Teil wieder mit dabei

Natürlich ist nur ein einziger Reploid in der Lage dies zu verhindern, X. Zunächst nur mit dem X-Buster ausgerüstet, treten ihr nach einer Einführungsrunde gegen acht neue Mavericks (siehe Kasten) an, wobei euch die Reihenfolge nicht vorgeschrieben ist. Jeder besiegte Endgegner hinterläßt euch eine besondere Waffe, so bekommt ihr z.B. vom besiegten Overdrive Ostrich den Sonic Slicer, der

gegen einen anderen Maverick besonders effektiv ist. Außerdem finden sich in den einzelnen Stages spezielle Extras, wie Energy



Mittels A-Knopf schaltet ihr Euer Mobile Attack Cycle auf Turbo Mode

Tanks (hier kann Zusatzenergie gespeichert und bei Bedarf transferiert werden) und Heart Tanks (sie vergrößern eure Lebensleiste). An besonders versteckten Stellen trifft ihr auf den Erfinder von X, der euch zusätzliche Fähigkeiten, wie den Air Dash, verleiht. Der erste spielerische Eindruck ist ausgezeichnet, Mega Man X² glänzt wieder mit einem perfekt durchdachten Leveldesign und einer tadellosen Steuerung. Leider kann dagegen die Aufmachung, speziell die Grafik, nicht überzeugen, denn von dem Zusatzchip sieht man, außer im Intro und an einigen wenigen Stellen im Spiel, herzlich wenig. (Philipp) Muster von: Dynatex

Der Zusatzchip



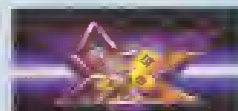
Der C4-Chip (Hauptaufgabe ist die Unterstützung von 3D-Berechnungen) wurde

sehr sparsam eingesetzt. Hier seht ihr Szenen aus dem Intro und dem Spiel selbst

Die acht Mavericks



Wire Sponge
trackt euch mit einem Metallsoll und Dornen



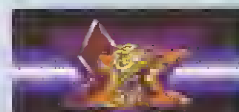
Metal Blade
bewirft euch mit Schrott



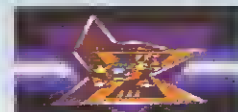
Flame Stag
versucht euch zu rösten



Magna Centipede
beamt sich ständig weg und saugt euch an sich



Overdrive Ostrich
rennt euch über den Haufen und wirft mit Plasma



Battle Crab
belästigt euch mit aggressiven Luftblasen



Wheel Doctor
schneppt nach euch und versucht euch zu rödern



Crystal Snake
remmt euch und nervt mit seinem Penzer



ORDER IN TIME O.I.T.

Laden+Versand In Stuttgart!! Silberburgstr. 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Sony Playstation

Ridgeracer	149.90
Philosoma	149.90
Crime Crackers	149.90
Space Griffon	149.90
Kileak Blood	149.90
Toshinden	149.90
Raiden	149.90
Paradius	149.90
Cyber Sled	149.90
Starblade	149.90
Motor Toon	149.90
Boxers Road	149.90
Cosmic Race	149.90
Metal Jacket	149.90
Rayman	149.90
Nejicom Pad	149.90
Joypad	179.90
Memory Card	69.90

Saturn

Konsole+Spiel	1199.90
Clockworknight	109.90
Victory Goal	129.90
Panzer Dragon	149.90
Dydoros	149.90
Game-No-Tatsujin	149.90
Pretty Fighter X	149.90
Slide Pocket 2	149.90
Daytona USA	149.90
6-player Adapter	89.90
Joyboard	189.90
Joypad	89.90

3 DO Panasonic

Goldstar-3Spiele	949.90
Panasonic Pol	939.90
Sonyo Nisc	809.90
Panasonic Nisc	869.90
Panasonic FZ-10	889.90
Starblade	119.90
Gex	99.90
Wingcommander 3	129.90
Supreme Warrior	129.90
Road Rash 3	129.90
Return of Fire	119.90
Fifa Soccer	99.90
Demolition Man	114.90
Rebel Assault	89.90
Shocwave 2	84.90
Monster Manor	84.90
Novostorm	119.90
Starblade	119.90
Need for Speed	89.90
Trameark	99.90
Shockwave	89.90

Mega Drive

Allen Soldier	jp 129.90
ATP Tennis	dt 104.90
Cannon Fodder	dt 89.90
Road Rash 3	dt 84.90
Stargate	dt 104.90
Fifa Soccer 95	dt 99.90
NHL '95 Hockey	dt 99.90
Pro Striker 2	jp 89.90
NBA Live 95	dt 99.90
Landstalker	dt 129.90
Story of Thor	dt 119.90
Snooker	dt 84.90
Syndicate	dt 99.90
NBA Tournament	dt 109.90
Shinigforce 2	dt 124.90
Phantasy Star 4	us 169.90
Demolition Man	dt 109.90
Psycho Pinball	dt 84.90
Flink	dt 69.90
Micromachines 2	dt 84.90
Mickey Mania	dt 69.90
Mega Bomberman	dt 84.90
Dragon Bruce Lee	dt 94.90
Truck Wars dt	dt 104.90
NHL All Star Hockey	109.90
True Lies dt	104.90
Striker dt	109.90
Street Racer dt	109.90
Super Street Fighter dt	109.90
Schlumpie dt	104.90
Rockman X 2 us	124.90
Brett Hull Hockey dt	79.90
Viewpoint us	129.90
WWF Raw	109.90

32X Sega

Grundgerät	369.90
Afterburner dt	104.90
Golf Best	129.90
Metal Head	129.90
Motorcross	104.50
Space Harrier	104.90
Virtual Racing	124.90
Cosmic Carnage us	89.90
Star Wars	124.90
MK 2 Kombot	129.90

SONDERANGEBOTE SNES

HULK dt	59.90
World Cup Striker dt	59.90
Nigel Mansell dt	79.90
Desert Fighter dt	59.90
Probotector dt	49.90
Alien 3 dt	49.90
Super Tennis dt	49.90
Axelay dt	49.90
Paradius dt	49.90
World League Basketball dt	49.90

Super Nes

Actraiser 2	dt 89.90
Brandish	us 139.90
Breath of Fire	us 129.90
Clayfighter 2	dt 109.90
Cannon Fodder	dt 109.90
Demons Crest	dt 124.90
Fatal Fury Spec.	us 139.90
Final Fantasy 2	us 129.90
Final Fantasy 3	us 139.90
Indiana Jones	dt 99.90
Illusion of Time	dt 119.90
Intern. Soccer	dt 109.90
Mega Man X 2	dt 119.90
Might Magic 3	us 129.90
NBA Jam tour.	dt 129.90
NBA Live	dt 119.90
NHL '95	dt 109.90
Soulblazer	dt 109.90
Panic Bomber	jp 159.90
Star Trek Fleet.	dt 109.90
Star Wars 3	dt 99.90
Stargate	dt 109.90
Sace Invader	jp 89.90
Super Punchout	dt 109.90
True Lies	dt 109.90
Ultima Block Gate	us 139.90
Ultima Ruins	us 109.90
WCW Wrestling	us 129.90
X-Men Capcom	us 129.90

Jaguar

CD ROM Konsole CD ROM	359.90
Carlos Bakula's Basketball CD ROM	119.90
Bohlermorph CD ROM	119.90
Blue Lightning CD ROM	119.90
Creature Shock CD ROM	119.90
Demolition Man CD ROM	119.90
Highlander CD ROM	119.90
Jaguar + Cybermorph	449.90
Charizard Plog	89.90
Beam	129.90
Fight for Life	129.90
Cannon Fodder	119.90
Pirrors	129.90
Iron Soldier	129.90
Club Drive	49.90
Zool 2	89.90
Pebay	89.90
Vol of the Sea	129.90
Kosumi Ninja	99.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD ROM	990.90
Fatal Fury Special	129.90
Viewpoint	139.90
Wind Jammers	139.90
Street Hoop	139.90
Agress of Dark Combat	139.90
Samurai Shodown 2	149.90
King of Fighters	149.90

NEO GEO MODUL

Art of Fighting	139.90
World Heroes 2	159.90
Riding Hero	149.90
Robo Army	199.90
Battlecorps	dt 109.90
B.C. Raveis	dt 104.90
CDX Adapter	dt 79.90
Earthworm Jim	dt 129.90
Eternal Champion	us 119.90
Fink	dt 69.90
Fatal Fury Special	us 124.90
Kato Flying	us 99.90
Lunar the Silverstar	us 99.90
Mickey Mouse	dt 69.90
NBA Jam	dt 69.90
Rapid Deployment Force	us 179.90
Samurai Shodown	us 124.90
Schlumpfe	dt 109.90
Snatcher	dt 99.90
Soulstars	dt 69.90
Time Gal	us 39.90
Mickey Mania	dt 69.90
Popful Mail	us 99.90
Dungeon Master 2	us 99.90

NEC PC-FX32 BIT

Konsole Nisc	1099.90
Battle Heat	159.90
Graduation	159.90
Phantasm Soldier	159.90
FX Fighter	159.90
Street Fight	159.90

SONDERANGEBOTE MEGA DRIVE

Jack Nicklaus Golf	dt 39.90
Dynamite Headdy	jp 69.90
Monsterworld	jp 39.90
Outrunners	jp 69.90
Street Fighter 2	jp 49.90
T2 Judgment Day	dt 49.90
NBA Jam	dt 69.90
Rasenmähermann	dt 59.90
Maximum Carnage	dt 69.90
Indy Car	dt 79.90

ZUBEHÖR

Action Replay MK 2	89.90
Joyadvorlängerung	9.90
Game Saver	89.90
US-IP Adapter	29.90
5-Spieler Adapter	49.90

Zeitungen

EGM 1	17.00
EGM 2	17.00
Edge	18.00
Gamefan	17.00
Saturnfan j	25.00
Psxfan j	25.00
3Dofan j	25.00

Lieferbedingungen:

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten.
Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen !!!!!!!!

Porto - 7.-DM
Bestellungen ab 200.-DM frei
Express - 6.-DM mehr
Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt !!!
Bestellungen werden bis 17.30 UHR noch am selben Tag verschickt !!!

Ladengeschäft

Mo.-Fr.: 10-18.30 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr
Preise können abweichen !
dt.=deutsche, us.=amerikanische, jp.=japanische Version. Importspele ohne dt. Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
****täglich Neuheiten****
Wir akzeptieren alle Kreditkarten !!!
Telefonische Bestellungen mit Kreditkarten möglich !

Tel.: 0711-613758 oder 616485
Händler sind willkommen !!! Fax 613807



Erscheint Mai/Super Nintendo/Elite Systems/Motivetime/1-2 Spieler

Die ganz große FX Chip-Sensation ist seit Starfox und Stunt Race eigentlich nicht mehr geglückt. Dirt Racer soll dies nun ändern...

Letzten Monat haben wir Euch Dirt Racer schon in den News gezeigt, nun waren die Elite-Jungs persönlich mit einer fortgeschrittenen Version des Spieles zu Besuch. Unsere Rennspiel-Freaks Stephan, Binzi und Philipp fielen natürlich sofort über Konsole und Besuch her. Zwar wirkte die Hintergrundgrafik etwas pixelig, jedoch die Hauptsache, sprich die Steuerung, konnte schon angetestet werden. Ziemlich genau, wenn

nicht sogar übersensibel, schlitterten die drei Kutschen über eisiges Terrain in der Arktis, knochentrockene Wüsten des australischen Ödlandes oder verschlammte Dorfzubringerstraßen in England. Dabei hat man keine eng vorgezeichnete Strecke vor sich, sondern, und dies ist neu, ein großes Terrain, auf dem sich einige Checkpoints befinden, die teilweise erst einmal gesucht werden müssen. Im Zwei-Spieler-Modus kam sogar



Die drei Kutschen unterscheiden sich in ihrem Fahrverhalten beträchtlich



Die Querfeldein-Strecken verlangen einiges an Feingefühl, um zumindest einigermaßen gekonnt über die Hügel zu rauschen

richtig Stimmung auf, obwohl unsere Vorabversion noch Geschwindigkeitsprobleme hatte. Deshalb wagen wir auch noch

keine Prognose, ob Dirt Racer Nintendos Stunt Race wirklich Paroli bieten kann. (Götz)
Muster von: Elite Systems

Wo kommen eigentlich die kleinen Module her...?

**Interview mit James Muggeridge
Software Analyst bei Elite Systems**

Mega Fun: Wie lange entwickelt man durchschnittlich an einem neuen Produkt, vom ersten Einfall bis zur Auslieferung?

James Muggeridge: Das ist natürlich recht unterschiedlich. Manchmal schaffen wir es, in Jahresfrist das komplette Modul zu produzieren, jedoch kann sich diese Zeit ohne weiteres verdoppeln. An einem Programm arbeiten ungefähr zehn Leute, zwei Programmierer, zwei Designer, drei Tester und noch drei für den Rest. Ich gehöre zu den Ideen-Designern.

Mega Fun: Wie entstehen die Ideen zu neuen Konzepten?

James Muggeridge: Nun, natürlich versucht man innovativ zu sein, doch es kommt auch darauf an, was der Markt will. Es vergehen zumeist so etwa zwei Monate, bis alle Überlegungen zu einem Konzept gebündelt werden, erst dann wird programmiert.

Mega Fun: Laßt Ihr Euch von Konkurrenzprodukten oder uns Presseleuten soweit beeindrucken, daß Ihr ein fertiges Konzept umwerft?

James Muggeridge: Wenn wir ein sehr ähnliches Produkt auf dem Markt finden, wird es analysiert, um Schwachstellen zu finden. Diese beheben wir dann bei unserem Programm. Auch wenn Journalisten unsere Demo-Versionen hart kritisieren, nehmen wir uns dies zu Herzen.

Mega Fun: Was fühlt man, wenn das Produkt zum ersten Mal fertig auf dem Bildschirm erscheint?

James Muggeridge: Es ist weniger dies, als der Moment, wenn kein Bug mehr auftritt und die Software-Firma kein Fax schickt:



"Das Produkt muß verbessert werden" (Lacht). Dann geht's natürlich ins Pub.

Mega Fun: Erreicht man dieses Endziel manchmal nie?

James Muggeridge: Bei World Cup Striker war es fast soweit. Normalerweise schaffen wir es jedoch immer. Bei Dirt Racer bin ich bester Hoffnung.

Mega Fun: Wie wird man Entwickler?

James Muggeridge: Lernen kann man dies nicht. Ich sah die Anzeige in der Zeitung und wurde zum Interview gebeten, wie auch 100 weitere Bewerber. Zwanzig kamen in die engere Auswahl, und ich bekam den Job. Man muß das Spielen lieben und gut zocken können, Ahnung von der Szene haben. Beispielsweise suchen wir gerade einen weiteren Tester. Deswegen gehen wir in die Schulen und lassen die Kids probierspielen. Dann bieten wir dem überzeugendsten Spieler den Job an.

Mega Fun: Also Leute, schön aufpassen auf dem Schulhof! James, vielen Dank für das Gespräch.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Erscheint April/Super Nintendo/
Domark/1 Spieler

Oft verkannt, aber trotzdem gut; Marko's Magic Football

MD-Besitzer werden Domarks Maskottchen Marko bereits kennen, Nintendo only-Jüngern wird der Held jedoch kaum ein Begriff sein; deshalb hier noch einmal die Unendliche (Jump'n Run) Geschichte: Schon wieder versucht ein übler Wissenschaftler

die Welt zu tyrannisieren, diesmal mit einer neu entwickelten Substanz, die jedes Lebewesen in eine schleimige Kreatur verwandelt. Marko wird in der Kanalisation (!) unglaublicher Zeuge einer solchen Verwandlung und beschließt, dem Stünder an den Kragen zu gehen.



Hier spielt sich das Geschehen ab



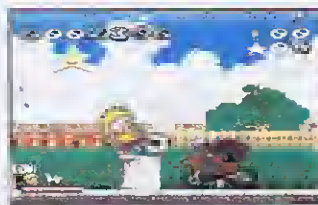
In den Levels gibt es öfters versteckte Bonusräume zu entdecken

Leider hatte er gerade nur seinen Fußball zur Hand, so daß er eben mit diesem loszieht; aber schließlich läßt sich ein Fußball bekanntlich auch als Sprungbrett (!) und Waffe mißbrauchen. Leider hat sich Domark bei ihrer SNES-Konvertierung nicht so viel Mühe gegeben, denn die Steuerung ist bis jetzt noch etwas unausgegoren und sehr gewöhnungsbedürftig, spielerisch dagegen ist alles beim alten geblieben: Leveldesign, Spielablauf, alles schon 'mal dagewesen. (Markus)

Muster von: Acclaim

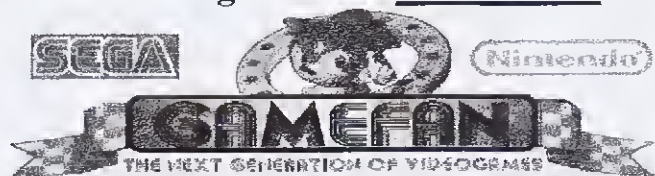


An einigen Stellen des Spiels dient Euer Ball auch als Sprungbrett



Grafisch ist das Spiel der MD-Version sehr ähnlich

Ihr Fachgeschäft in Österreich!



Spezialanfertigungen und Reparaturen

Sega Saturn

Sony Playstation

inkl. Virtua Fighter ab	11.990,-	inkl. Ridge Racer ab	13.990,-
Fighting Stick	1.799,-	Ridge Racer Lenkrad	1.399,-
Clockwork Knight	1.549,-	Toh Shin Den	1.549,-
Daytona USA	1.549,-	Motortoon Gran Prix	1.549,-
Gale Racer	1.549,-	Super Parodius Deluxe	1.549,-
Shinobi X	1.549,-	Cybersledge	1.549,-

Mega Drive 32X

Mega Drive

Grundgerät	2.970,-	Samurai Showdown	999,-
Virtua Racing Deluxe	1.249,-	Soleil	1.049,-
Star Wars Arcade	1.249,-	WWF Raw inkl. Video	999,-
Doom	1.249,-	Cannon Fodder	899,-
Super Afterburner	1.249,-	Dragon's Lair	949,-

Neo Geo

Super Nintendo

CD-Rom inkl. 2 Joypads	8.990,-	WWF Raw inkl. Video	1.299,-
Samurai Showdown 2	1.299,-	Final Fantasy III	1.399,-
Neo Geo CD's ab	749,-	Wild'n Wacky Sports	1.149,-
Neo Geo Module ab	1.490,-	Donkey Kong Country	1.199,-
		Tetris & Dr. Mario	1.099,-

Umbauten

Mega Drive 50/60Hz Umbau	400,-	Sat. Night Slammasters	1.199,-
Multi Mega 50/60Hz Umbau	800,-		
Mega Drive jap. Umbau Aufpr.	200,-	The Need for Speed	999,-
SNES 50/60Hz Umbau	800,-	Star Control II	999,-
Neo Geo 50/60Hz Umbau	400,-	Super Streetfighter II	1.099,-
Neo Geo jap. Umbau (BLUT!)	900,-		
Jaguar 50/60 Hz Umbau	500,-	Iron Soldier	1.099,-
3DO RGB Umbau	2.490,-	Kasumi Ninja	1.049,-
Saturn u. Sony RGB-Umbau	999,-	Val d'Isere Skiing	999,-

PC-Software immer neueste Titel auf Lager!

2334 Vosendorf, SC5-Multiplex Top 50-Tel+Fax 02236/61418
1030 Wien, Landstr. Hptstr./Barichg. 4-Tel+Fax 0222/7157090

Achtung: Deutschland, Schweiz bitte rufen Sie 0043-223661418

Versand lagernder Titel per Nachnahme binnen 24 Stunden !!



GAMES GARDEN



3 DO		DV	SNES	
Gex		129,95	Final Fantasy 3 us	149,95
Theme Park		129,95	Demons Crest us	129,95
Corpse Killer		129,95	Dragon View us	129,95
Supreme Warrior		129,95	Sequest! DSV	134,95
Crime Patrol		129,95	WWF Raw	139,95
Rise of Robots		119,95	Vortex FX	59,95
SEGA MD		JAGUAR		
BattleTech us		129,95	Jaguar	569,00
Pirates us		119,95	Alien vs. Predator	129,95
WWF Raw		129,95	Cannon Fodder	129,95
Magic Key 3 (Adapter)		39,95	Iron Soldier	129,95
			Val d'Isere	119,95
			Jaguar CD	demnächst erhältlich
SEGA CD		SEGA SATURN		
Sega CD + Spiel		389,95	Sega Saturn	1399,00
Road Avenger		9,95	Victory Goal	179,95
Mickey Mania		99,95	Clockwork Knight	139,95
Soulstar		119,95	Gate Racer	169,95
Sega 32X		379,00		
Afterburner 32X		114,95		
Super Space Harrier 32X		119,95		
Golf-Best 36 Holes 32X		139,95		
Motorcross Champion 32X		139,95		
NEO GEO CD		MANGA-ANIME-VIDEOS		
Neo Geo CD		989,00	Crying Freeman I-IV	je 29,95
The King of Fighter '94		139,95	Cyber City I-III	je 29,95
Samurai Showdown 2		139,95	AD Police I-III	je 29,95
World Heroes 2 Jet		119,95	Geno Cyber I-III	je 29,95
Aero Fighters 2		109,95	Devil Man I-II	je 34,95
The Super Spy		89,95	Techna Police dl.	39,95
			Urotsukidoji II	39,95
			Urotsukidoji III Epi. I-IV	je 29,95

Ruft an: 09 11/7 41 81 85 von 10³⁰ - 20⁰⁰

Versand + Ladengeschäft

Nürnbergstr. 26

90762 Fürth

Ladengeschäft

Karl-Grillenberger Str. 16

90402 Nürnberg

Fax: 0911/7418285

Ladengeschäft

Martin Lutherplatz 2

91054 Erlangen

Irreführer u. Preisänderungen vorbehalten, 9,- MN Gebühr, ab 200,- Versandkosten frei, Ladenpreise können variieren!

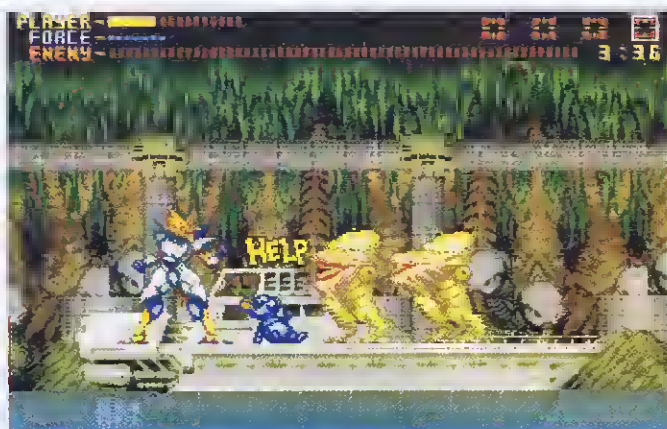
ALIEN SOLDIER

Erscheint April/Mega Drive/Treasure/
1 Spieler

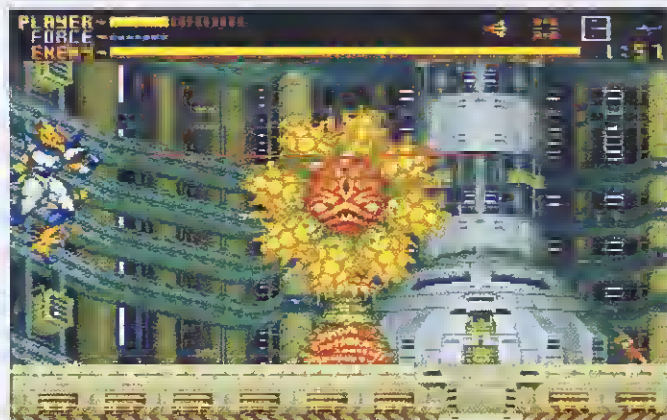
Ich wollt', ich wär' (k)ein Huhn...

Zur Story: Auf einem Planeten namens Sierra versucht die Terrorgruppe Scarlet (ein origineller Name für mörderische Terroristen) die menschliche Rasse auszurotten. Ihr ehemaliger Führer Epsilon war sich seiner Sache nicht mehr sicher und befindet sich momentan im Raum-Zeit-Kontinuum, oder doch nicht? Der neue Führer der Gesetzeswidrigen, XI-Tiger, befürchtet nun, daß sich Epsilon im Kör-

per eines Jungen befindet, der gerade herangezogen wird. Im Jahre 2015 kann man sich nämlich in verschiedene Körper begeben und dort jede beliebige Gestalt annehmen. Als XI-Tiger droht, ein Mädchen zu töten, gibt Epsilon seine Identität preis und verwandelt sich in ein Huhn, das von Euch repräsentiert wird. Als noch ein Zweites auftaucht, fliehen alle und Ihr müßt als Huhn den Planeten Sierra retten. Solche unverständlichen Stories ergeben sich also, wenn Japaner versuchen, Hintergrundgeschichten für ein bereits fertiges Spiel zu schreiben. Zum Glück kommt es bei einem Jump'n Shoot nicht so sehr auf die Story an, sondern eher auf Gameplay, Aufmachung und derlei Dinge mehr;



Befreit den Knuddelteddy, um das Boot benutzen zu können



Jede der 25 Stages hat ihren eigenen Endgegner

und hier hat man sich dann auch mehr Mühe gegeben: In der Gestalt eines gepanzerten Huhns (warum auch immer) müßt ihr 25 Stages von ihren Obermotzen befreien. Dazu muß zuerst der jeweilige Level,

der im allgemeinen sehr kurz ausgefallen ist, durchlaufen werden, anschließend gilt es, den Endgegner im Zweikampf zu besiegen. Zunächst müßt Ihr Euch aber im Optionsmenü für einen der beiden Schwierig-

DIE VERSCHIEDENEN WAFFEN



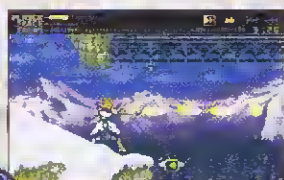
Ranger Force



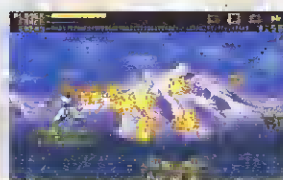
Flame Force



Sword Force



Buster Force



Homing Force



Lander Force





keitsgrade, Superhard oder Supereasy, entscheiden, wobei der Unterschied darin besteht, daß man bei Supereasy noch unendlich viele Continues besitzt und nach jeder Stage ein Passwort bekommt, bei Superhard hingegen nur über drei Continues verfügt und erst alle paar Levels ein Passwort erhält. Habt Ihr Euch für einen Schwierigkeitsgrad entschieden, dürft Ihr Euch noch vier Waffen (siehe Kasten) aussuchen (Mehrfachnennungen möglich), deren Schußzahl zwar begrenzt ist, die sich aber von selbst wieder aufladen. Habt Ihr auch Eure Wummen gewählt, kann's endlich losgehen. Die Stages sind im allgemeinen sehr actionreich aufgebaut, und neben den "normalen" Levels gibt es auch eine Eisenbahn- sowie eine Bootsfahrt. Zudem findet sich auch das ein oder andere Extra, wie Power Ups oder Extrawaffenaußfüller. Auch bei den Endgegnern hat sich Treasure, die

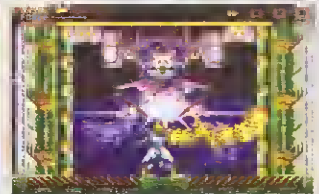
Die meisten Stages sind zwar kurz, dafür aber recht actiongeladend

bereits für Gunstar Heroes, Dynamite Headdy und Mc Donald's Treasureland verantwortlich zeichneten, sichtlich angestrengt, und jeder hat seinen eigenen Witz. So verwandelt sich eine Puppe in einen Schmetterling und ein Nachtfalter befördert Euch direkt in ein Spinnennetz, in dem zuerst er und dann Ihr bearbeitet werdet. Auch die Steuerung des Helden ist recht gut gelungen, und hilfreiche "Special Moves", wie Dash Attack oder die Fähigkeit in der Luft zu schweben, wurden dem Modul ebenfalls spendiert. Da auch Sound und Grafik, soweit bereits fertig, sehr zufriedenstellend ausfallen, können sich Jump'n Shoot-Fans bereits auf ein sehr gutes Spiel und einen endgültigen Review dieses 16 MBit-Moduls in der nächsten Mega Fun freuen. (Binzi) Muster von: Sega

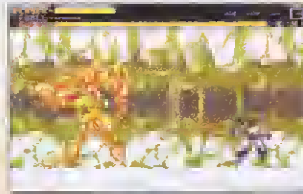
Einige Endgegner



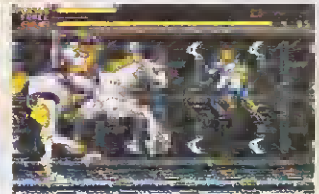
Xi-Tiger



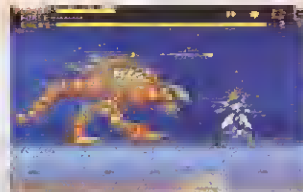
Epsilon 1



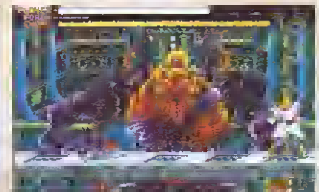
Seven Force



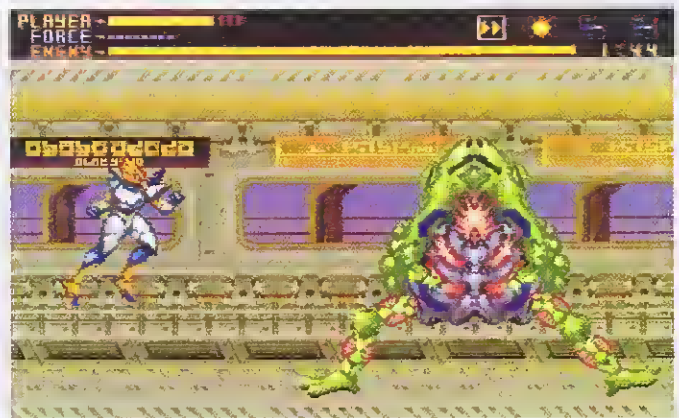
Wolfgunblood/Garopa



Flying-Neo



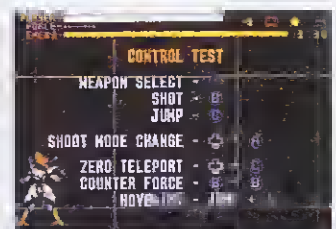
Z-Leo



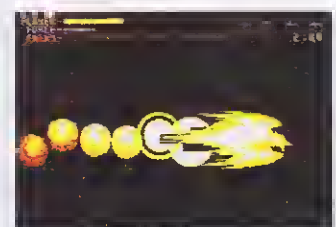
Bei den meisten Obermotzen empfiehlt es sich in der Luft zu stehen



Die Hintergrundgrafik kann sich sehen lassen



Bevor's losgeht, könnt Ihr alle Moves testen



Megatip:
Drückt J+C, wenn Eure Energieliste weiß blinkt

TOUGHMAN Contest

Erscheint März/Mega Drive
Electronic Arts/1-2 Spieler

Bis auf Nintendos Super Punch Out konnte bislang keine Box-Simulation überzeugen, nun versuchen EAs Sportspiel-Profis dies zu ändern

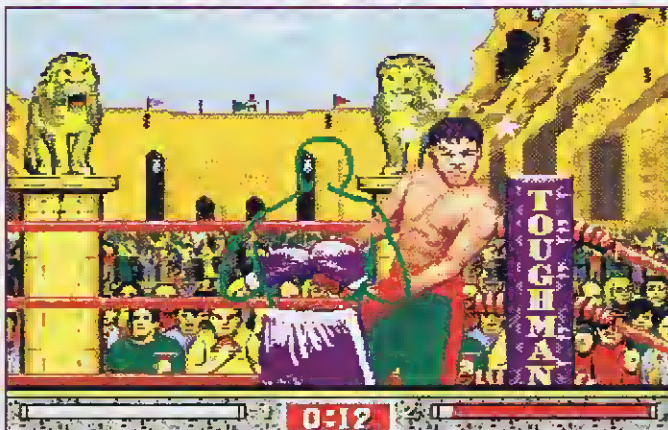
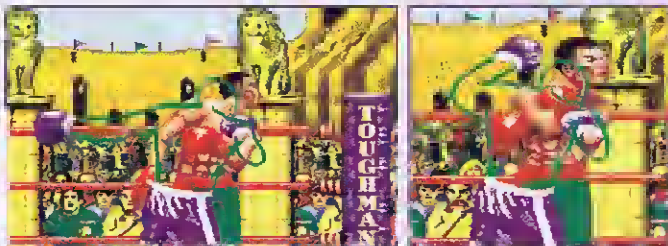
Der Tough Man Contest ist kein fiktiver Wettbewerb, sondern wird in regelmäßigen Abständen in den USA ausgetragen. Keine Profis, sondern Leute wie Du und Martin treten zunächst in kleineren Veranstaltungen gegeneinander an, sei es, um den eigenen Mut unter Beweis zu stellen oder sich für das lukrative Endturnier qualifizieren zu können. Prinzipiell haben die EA-Entwickler diesen Ablauf beibehalten. 24 Teilnehmer aus aller Herren Länder sind in vier Gruppen aufgeteilt, die Ihr in x-beliebiger Reihenfolge als Champion verlassen müßt, um mit dem Tough Man-Titel belohnt zu werden. Die Perspektive sowie der Ablauf der Kämpfe orientiert sich ohne Zweifel an Nintendos Super Punch Out. Euer Boxer



24 Comic-artig gezeichnete Kämpfer stehen zur Wahl

ist wie beim Vorbild transparent dargestellt und nur an einer grünen Umrandung zu erkennen. Die Steuerung mit drei Knöpfen kennen wir ebenfalls vom Nintendo-Modul, inklusive individueller Super Punches. Das etwas hektische Gameplay ließ noch wenig Freiraum für taktische Feinheiten, bis zur endgültigen Version wird dies hoffentlich nicht mehr der Fall sein. (Stephan)

Muster von: Electronic Arts

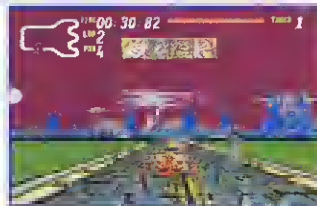


Mehrere Treffer hintereinander bringen den Gegner gehörig ins Wanken und Euch die Möglichkeit zum Niederschlag

STREET RACER

Erscheint Mai/Mega Drive
Ubi Soft/1-4 Spieler

Ubi Softs Mario Kart-Clone hat auf dem Mega Drive wesentlich schwächere Konkurrenz als auf Nintendos 16-Bitter zu erwarten, fragt sich nur, ob das ein Vor- oder ein Nachteil ist



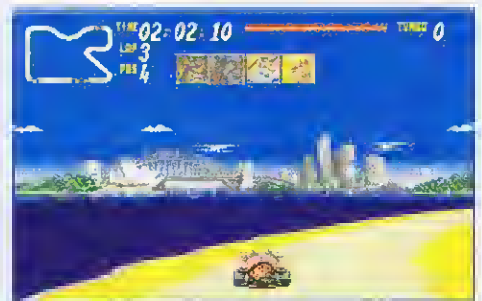
Von RIchthofen lebt!



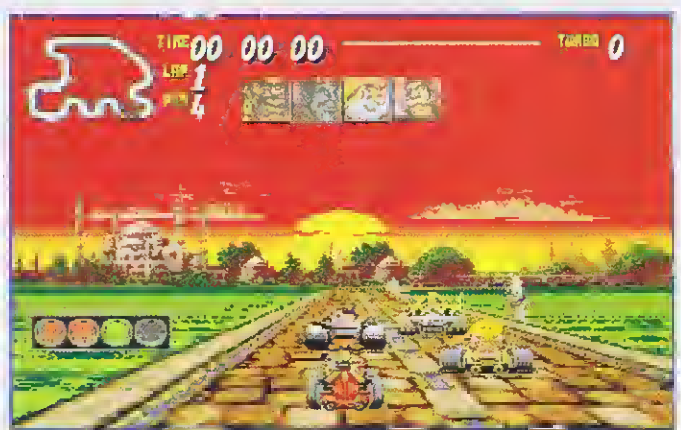
Raphael fährt besonders schnell

Raphael, Frank, Biff, Hodja, Helmut (nein, nicht Kohl!), Surf, Suzulu und Sumo San streiten sich in naher Zukunft auch auf Segas Mega Drive um die Pole Position. Die Konvertierung enthält alles, was man schon auf dem Super Nintendo schätzte: Zwei Spezialwaffen pro Fahrzeug, acht Strecken pro Schwierigkeitsgrad, Extras (Speed Ups, Werkzeugsets, etc.), Practice-, Rumble-, Soccer- und der Head-To-Head-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig finden sich auch auf dem Mega Drive-Modul wieder. Nach dem ersten Eindruck hat es Vivid Image jedoch nicht geschafft den Spielspaß des

Super Nintendo-Street Racers zu erreichen. Die Steuerung hat leider alle ihre Mängel behalten, d.h. Street Racer bleibt auch in dieser Version ein mehr oder minder anspruchsvolles Schürspiel ohne Driften und ohne Bremsen. Lichtblick am Horizont ist die Tatsache, daß es auf dem Mega Drive in diesem Genre keine Konkurrenz mit der Klasse eines Mario Kart gibt. (Philipp/Christoph)
Muster von: Ubi Soft



Surf Sister ist DER Gröhler (gell Christoph?)!



Am Start könnt Ihr einen Blitzstart hinlegen (zwischen rot und grün gedrückt halten)

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	DV	109,95	Pac Man 2	US	109,95
Adventure Island II	US	99,95	Paws of Fury	DV	109,95
Adventures of Batman & Rob.	PV	139,95	Pinball Dreams	DV	79,95
Aero Fighters	US	119,95	Pinball Fantasies	DV	109,95
Animaniacs	DV	129,95	Pitfall	DV	69,95
Ardy Light Foot	DV	129,95	Power Drive	DV	119,95
Barkley shut up and Jam	DV	69,95	R-Type III	DV	79,95
Blackhawk	DV	119,95	Rap Jam	US	119,95
Blackthorne	US	99,95			
Brandish	US	139,95	Return of the Jedi	DV	119,95
Brain Lord	US	129,95	Rise of the Robots	DV	79,95
Breath of Fire	US	129,95	Robocop vs. Terminator	DV	129,95
Brett Hull Hockey	DV	69,95	Rabatrek	US	129,95
Cannon Fodder	DV	109,95	Rack'n Roll Racing	DV	129,95
Chapliner III	PV	59,95	Samurai Showdown	DV	139,95
Clayfighter II	US	79,95	Secret of Mana	DV	109,95
Claymates	DV	79,95	Shaq Fu	DV	109,95
Dernan's Crest	US	129,95	Soulblazer	DV	119,95
Desert Fighters	PV	59,95	Sparkster	DV	119,95
Donkey Kong Country	DV	129,95	Star Trek: Next Generation	US	129,95
Dragon (Bruce Lee)	DV	109,95	Star Trek: Starfleet Acad.	DV	129,95
Earthworm Jim	DV	119,95	Stane Praterstars	US	99,95
Fl Pool Position	DV	119,95	Street Racer	DV	119,95
Fatal Fury	US	99,95	Striker	DV	59,95
Fatal Fury Special	JV	99,95	Stunt Race FX	DV	119,95
FIFA Soccer	DV	119,95	Super Bamberman 2	DV	119,95
Final Fantasy	US	149,95	Super Mario Allstars	DV	69,95
Fire Men	DV	129,95	Super Mario Kart	DV	89,95
Hire Striker	US	119,95	Super Mario World	DV	59,95
Full Throttle	US	129,95	Superman	DV	129,95
Hurricanes	DV	119,95	Super Metroid	DV	109,95
Illusion of Gaia	US	139,95	Super Ninja Bay	US	69,95
Indiana Jones Greatest Adv.	DV	139,95	Super Pang	PV	69,95
Indy Car feat. Nigel Mansell	DV	129,95	Super Pinball	DV	89,95
International Superstar Soc.	DV	129,95	Super Punch Out	US	119,95
John Madden Football '96	DV	119,95	Suzuka Hours	US	109,95
Jurassic Park 2	DV	69,95	Syndicate	DV	129,95
Kirby's Dream Course	US	109,95	Tetris & Dr. Mario	DV	99,95
Kirby's Avalanche	US	109,95	Tetris & Dr. Mario	US	79,95
König der Löwen	DV	129,95	The Pagemaster	DV	109,95
Legend of Mystical Ninja	US	99,95	Top Gear 2	DV	89,95
Lemmings 2	DV	69,95	Top Gear 3DDD	DV	129,95
Lord of the Rings	US	69,95	Total Carnage	US	89,95
Lutia	US	129,95	Ultima II	US	139,95
Mega Man X	US	79,95	Uniracers	US	109,95
Mega Man X II	US	129,95	Vortex	DV	69,95
Metal Marines	DV	119,95	WWF Raw	DV	139,95
Michael Jordan	DV	119,95	Warrior's Woods	US	109,95
Micro Machines	PV	69,95	Wild Snake	US	99,95
Might & Magic II	PV	89,95	Wolverine	DV	139,95
Might & Magic II	US	139,95	World Cup USA '94	DV	89,95
NBA Jam Tournament Edition	DV	139,95	World Heroes	PV	79,95
NBA Live '95	DV	129,95	World Heroes 2	US	119,95
NFL Quarterback Club	DV	139,95	World League Basketball	DV	69,95
NHL Hockey '95	DV	119,95	X-Kaliber	US	49,95
Pac in Time	DV	79,95	Zero the Kamikaze	US	129,95

MEGA DRIVE

Aera the Acrobat 2	DV	119,95	Art of Fighting	DV	99,95
ATP Tour	DV	119,95	Battletech	US	109,95
Boogerman	DV	119,95	Cannon Fodder	DV	109,95
Dino Dini's Soccer	DV	89,95	Dragon (Bruce Lee)	DV	89,95
Earthworm Jim	DV	89,95	Earthworm Jim	US	79,95
Ecco the Dolphin II	DV	99,95	Ecco the Dolphin II	US	89,95
Flink	DV	69,95	Hurricanes	DV	89,95
Indy Car feat. Nigel Mansell	DV	119,95	Jimmy White's Whirlwind	DV	99,95
John Madden Football '95	DV	119,95	Jurassic Park Rampage	DV	119,95
Kawasaki Super Bikes	DV	89,95	Kick Off 3	DV	119,95
Lemmings 2	DV	59,95	Mega Swiv	DV	89,95
Mega Turrican	DV	69,95	Mickey Mania	DV	59,95
NBA Jam Tournament Edition	DV	119,95	NBA Live '95	DV	109,95
NFL Quarterback Club	DV	129,95	NHL Hockey '95	DV	109,95
Nigel Mansell's World Champ.	DV	109,95	PGA Tour Golf III	DV	109,95
Paws of Fury	DV	89,95	Phantasy Star IV	US	169,95
Power Drive	DV	89,95	Praboterstar	DV	119,95
Psycho Pinball	DV	99,95	Radical Rex	DV	69,95
RBI Baseball '94	DV	69,95	Red Zone	DV	119,95
Ristar	DV	119,95	Ristar	DV	119,95
Rack'n Roll Racing	DV	109,95	Schlumpfe	DV	109,95
Shaq Fu	DV	69,95	Shining Force II	DV	129,95
Slam Masters	US	129,95	Socket	US	119,95
Soleil	DV	139,95	Stargale	DV	119,95
Striker	DV	119,95	Super Streetfighter II	DV	129,95
Syndicate	DV	109,95	Top Gear 2	US	119,95
Unnecessary Roughness '96	DV	89,95	Urban Strike	DV	109,95
View Paint	US	129,95	WWF Raw	DV	109,95
Zera Tolerance	DV	49,95			

Wir haben auch Software für:

3DO · Atari Jaguar · Sony Playstation · Sega Saturn
Sega 32X · Sega Mega CD · Neo Geo CD · PC

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist

Detmolder Str. 68 · 33604 Bielefeld · Tel.: 0521/6 42 34 · Fax: 0521/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an!

Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-
Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

M.C. Game

DIE BESTEN VIDEOSPIELE

Squaresoft Rollenspiel 91%

Final Fantasy III

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 94)

Unheimlich komplex, atmosphärisch sehr gut in Szene gesetzt, benutzerfreundlich und technisch voll auf der Höhe, das sind die Rollenspiele wie wir sie lieben.

Sega Strategie 87%

Shining Force II

Mega Drive (Mega Fun 10/94 Seite 88)

Eine tiefgründige Story, packende Kampfsequenzen und der gewohnt gekonnte Mix aus Strategie- und RPG-Elementen ziehen einen sofort in ihren Bann.

Electronic Arts Eishockey 92%

NHL Hockey '94

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 24)

Mega CD II (Sonderheft 1/94 S. 24)

Die dritte Auflage der genialen Puck-Schießerei wurde durch das 4-Way-Play und Volley-Schüsse, sowie viele andere Features noch eine Stufe besser.

Acclaim/Iguana Fun Sports 89%

NBA Jam T.E.

Super Nintendo (Mega Fun 03/95 S. 36)

Mega Drive (Mega Fun 03/95 S. 36)

Feinschliff bei spielerischen Details; neue Spieler, Hot Spots und Power Ups bringen noch mehr Abwechslung ins Geschehen; Fun Sports in Perfektion.

Psygnosis/DMA Design Denkspiel 91%

Lemmings 2

Super Nintendo (Mega Fun 11/94 S. 94)

Die haarsträubende Dummheit der Nager, gepaart mit Todesmut, sowie das ausgesprochen hinterlistige Level-Design und die Masse an Charakteren garantieren Denkspiel-Fans erneut allerhöchsten Spielspaß.

Ubi Soft Tennis 88%

Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

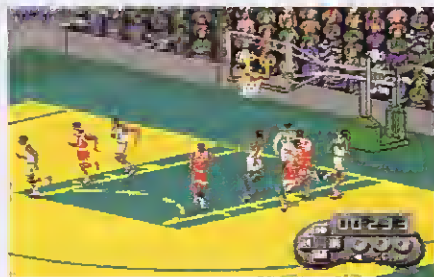
Nintendo Shoot'em Up 91%

Starwing

Super Nintendo

(Sonderheft 01/94 S. 66)

Flüssige 3D-Polygongrafik, Donnersound, exzellent spielbar; SFX-Starwing setzt Maßstäbe.



Electronic Arts Basketball 88%

NBA Live '95

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 48)

Mega Drive (Mega Fun 11/94 S. 99)

Sensationelles Update mit überragender Spielbarkeit, vorbildlichem Liga-Modus, EA-eigener isometrischer Perspektive und Langzeitmotivation.

Sega/Climax Action-Adventure 91%

Landstalker

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 14)

Isometrische 3D-Grafik, eine unvergleichliche Atmosphäre und schwierige Geschicklichkeitstests: Sega stürzt Link vom Thron.

Capcom Beat'em Up 91%

Super Street Fighter II Turbo

3DO (Mega Fun 03/95 S. 92)

Eine pixelgetreue Coin-op Umsetzung mit perfekter Spielbarkeit, Shadow Combos, neuen Animationen und Schlägen, sowie Akuma Long; die beste Heimumsetzung.

Electronic Arts Golf 90%

PGA Tour Golf III

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 120)

Digi-Grafik, komfortable und vor allem realistische Steuerung, unübertroffene Optionsvielfalt, ein fordernder Liga-Modus, schlicht und einfach Golf in Perfektion, natürlich von EA.

Electronic Arts Football 87%

Madden NFL '94

Super Nintendo (Mega Fun 02/94 S. 38)

Madden NFL '95

Mega Drive (Mega Fun 12/94 S. 128)

Die beiden EA-Titel teilen sich brüderlich den Referenztitel; bessere Grafik sowie Sound auf dem SNES, minimal ausgereifteres Gameplay auf dem MD.

Nintendo Rennspiel 93%

Super Mario Kart

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 32)

Selbst nach härtesten Marathon-Fahrten zeigt Nintendos Rennstall keine Verschleißerscheinungen. Die äußerst exakte Steuerung vermittelt in Verbindung mit der Mode 7-Grafik ein sahnemäßiges Fahr-Feeling.

Electronic Arts Fußball 93%

FIFA Int. Soccer

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 S. 10)

Mega Drive (Sonderheft 1/94 S. 10)

Detailverliebt, spielerisch extrem ausgereift, stets übersichtlich, ausgetüfelte Steuerung, technisch voll auf der Höhe, EA demonstriert Fußball realistisch bis zum gehtnichtmehr, mit ebenbürtigen 16 Bit-Versionen.

Nintendo Jump'n Shoot 92%

Super Metroid

Super Nintendo (Sonderheft 1/94 Seite 4)

Innovative Extras, tadellose Spielbarkeit, intelligentes Level-Design, 24 Megas Umfang, da kann man über die nicht so berauschende Grafik locker hinwegsehen. Metroid ist selbst auf 16 Bit noch Kult.

Nintendo/Rareware Jump'n Run 92%

Donkey Kong Country

Super Nintendo (Mega Fun 12/94 S. 32)

Unschlagbares Level-Design, jede Menge neuer Ideen, unglaubliche Grafik, famoser Soundtrack, Donkey Kong Country läßt selbst die 32-/64-Bit Konkurrenz recht alt aussehen.



The Flintstones

Dank Ocean tummeln sich die beliebten Urzeitkameraden jetzt auch auf dem SNES

SUPRER NINTENDO

Jump'n Run / 1-2 Spieler

Seit Jahrzehnten kennt und liebt man Fred Feuersteins Steinzeitsippe. Grund genug für Steven Spielberg, die Keulenschwinger auf die Kinoleinwand zu bringen. Dank Lizenzaufkäufer No. 1 Ocean ist es uns Videospielern jetzt auch gegönnt, Steinzeitsnase Fred (im Original John Good-

man-Outfit) auf so manchem Vorzeitabenteuer zu begleiten. In The Flintstones versucht Ihr, entweder alleine oder zu zweit nacheinander, Eure geliebte Heimatstadt Bedrock vor den bösen Mächtschaften des Schurken Mr. Slate zu bewahren. Zunächst ist Fred nur mit einer Keule bewaffnet, kann später aber Steine und Bowlingkugeln als historische Waffen einsetzen. So ausgerüstet, schlagt Ihr Euch durch die

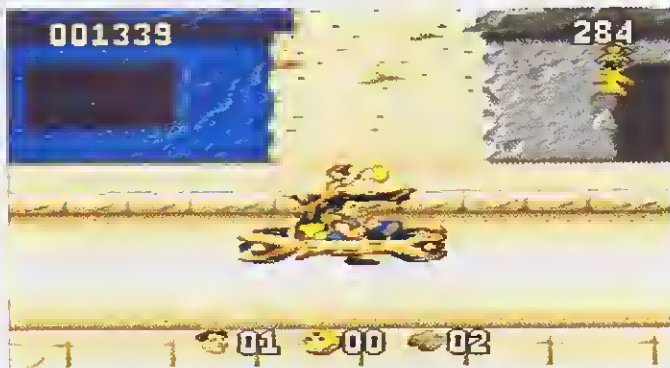


Markus: Yab-badabbadoo, oder doch nicht? Anscheinend hat Ocean 'mal wieder mehr Steinzeitalter in die Lizenz als in die Entwicklung des eigentlichen Spieles gesteckt. Beim ersten Einschalten begeistern die Flintstones noch mit Grafik und Sound, doch merkt man schnell, daß es unseren prähistorischen Freunden am nötigen Pep fehlt. Oceans

neuestes Projekt ist einfach viel zu langatmig. Steuerung und Gameplay sind gleichermaßen träge, was dem leicht übertriebenen Schwierigkeitsgrad nicht gerade entgegenkommt. Obwohl auch die Kollisionsabfrage nicht immer fair ist, können die Aufmachung und die Urzeitgags The Flintstones letztendlich noch vor dem totalen Absturz retten. Wer aber nicht gerade nach Jump'n Runs oder Fred Feuerstein süchtig ist, dem bleibt wohl nur noch das alles sagende "Wilmaaaaaaa!".

Levels, die mit Extras und steinzeitlichen Gags gespickt sind. Anstelle der üblichen Energieleiste zeigt Euch ein kleiner Kopf Freds Gesundheitszustand an.

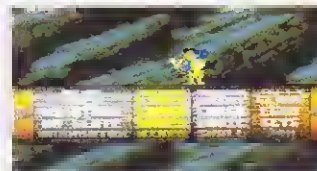
Habt Ihr alle Leben verloren, geht's mittels Continue oder Passwort aufs Neue los.



Mit dem Autodach muß Fred Bam Bam und Pebbles durch den Level jonglieren



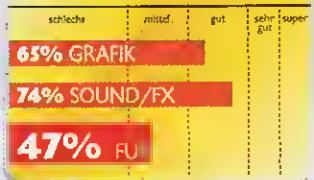
Der erste Obermotz



Des innovativen Passwortsystems

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: OCEAN
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UHSZETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6+
BESONDERHEITEN: PASSWORT/DT. TEXTE/
DOLBY SURROUND
CA. PREIS: 149,- DM
HUSTER VON: LAGUNA



DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



01308/
11103



Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon:
Wir hören zu - solange Ihr wollt.
Montags bis freitags 15 - 19 Uhr

BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und
Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Top Games

Super Nintendo

Addams Fam. V. 129,-
Demons Crest 129,-
Earthworm Jim 129,-
Flintstones Movie 129,-
Illusion of Time 119,-
Int. Star Soccer 119,-
Mega Man X 129,-

NBA Tourn. Ed. 139,-
Pinball Fantasies 119,-
Soulblazer 114,-
Stargate 139,-
Star Trek 124,-
Theme Park 119,-
WWF Raw 129,-

Mega Drive

Earthworm Jim 109,-
Lion King 109,-
Ristar 109,-
Rock'n Roll Racing 109,-
Soleil 119,-
Story of Thor 124,-
Sonic & Knuckles 109,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör. auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand im Sicherheitskarton! Inland Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorauskasse (+ DM 5,-). Alle Bestellungen bis 16.00 Uhr werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,- portofrei!

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

Test 'N Take Videospiele

Super Nintendo	Preis	Mega Drive	Preis
Psychic Pinball	dt 119,95	Psycho Pinball	dt 119,95
Int. Superstar Soccer	us 139,95	Road Rash 3	dt 109,95
MegaMan X2	dt 149,95	Shining Force 2	dt 129,95
NBA Jam T.E.	dt 129,95	Story of Thor	dt 129,95
Punch Out	dt 139,95	Syndicate	dt 109,95
Stargate	dt 139,95	MegaDrive 32X	dt 149,95
WWF Raw	dt 139,95	Fahrenheit 32X CD	us 129,95
Phantasy Star IV	us 169,95	Metal Head	auf Anfrage
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.		Salum, SonyPSX	auf Anfrage
Vorauszahlung 5 DM Porto. NN Express 20 DM Porto. NN		NeoGeoCD	
030-621 30 18		Jaguar	
Märzstr. 11 • 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz		3DO	
Öffnungszeiten Mo - Sa von 10.00 - 22.00			

Addams Family Values

Überraschung! Ocean ließ sich bei der Filmumsetzung des zweiten Teiles der Gruselfamilie nicht lumpen und stellte ein waschechtes Action-Adventure auf die Beine

SUPER NINTENDO

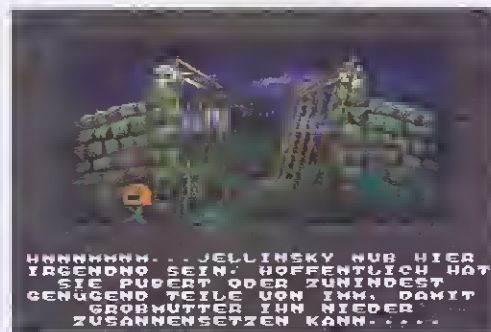
Action Adventure/1 Spieler

Wer den zweiten Teil rund um die köstliche Grusel-Familie im Kino gesehen hat, weiß bereits, daß die Sippschaft Nachwuchs bekommen hat. Pubert heißt der junge Sprößling, der seinem Vater Gomez wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Doch die Freude über den Sohnmann währte leider nicht lange, da irgendein schlimmer Finger den Windelhelden kurzerhand kidnappte. Selbstverständlich hat der Entführer die Rechnung nicht ohne den Wirt gemacht, denn bereits kurz nach dieser Hiobsbotschaft wird die sympathische Glatze Fester damit beauftragt, das Baby wieder in den Schoß der Familie zurückzuführen. Spielerisch gesehen wurde für

diese Kidnapper-Story wieder einmal Shigeru Miyamotos legendäres Action-Adventure-Konzept bemüht, sprich, auf einer großen Oberwelt lustwandelt Ihr a la Zelda mit Eurem Pixel-Fester umher, immer auf der Suche nach freundlichen Gesprächspartnern, die Euch die neuesten Informationen anvertrauen, sowie nach weiteren unheimlichen Dungeons, in denen Ihr einige Rätsel löst, ehe Ihr es



Denk Gomez' Tagebuch könnt Ihr eine hilfreiche Übersichtskarte aufrufen



Ein paar Zwischenbilder erläutern knapp den Handlungsfehn



UI: "Grundsollide", dieses Wort dürfte wohl am ehesten auf Oceans verkapttes Action-Adventure zutreffen. Verkappt

deshalb, weil Addams Family Values im Grunde nur mit dem Genre-Grundgerüst aufwarten kann, einer Oberwelt, ein paar Dialogen und natürlich Dungeons en masse. Innovative Features sucht man hier vergebens. Weder die Rätsel noch die Items oder die Fähigkeiten Eures Schützlings verleihen dem 16 MBit-Modul die nötige spielerische Tiefe. Dieses Manko wird vor allem in den Dungeons spürbar, da Ihr hier eigentlich nur durch die Gänge hetzt und Gegner abmurkst, aber auch der Elektrostrahl, der bei zu wenig Energie herzlich sinnlos ist, und die äußerst spärlichen Rücksetzpunkte via Passwort nerven ungemein. Schade eigentlich um den düsteren, stimmungsvollen Soundtrack und die niedrig gezeichnete Grafik in gutem altem Zelda-Stil, aber spielerisch ist Addams Family Values einfach etwas zu dünn.

zum Abschluß mit einem besonders hartnäckigen Zeitgenossen zu tun bekommt. Apropos "Feinde", um gegen die zahlreichen Widersacher zu bestehen, steht Euch zur Verteidigung bzw. Angriff ein Energiestrahler zur Verfügung, mit dem Ihr die Aggressoren wegbrutzelt. Dieser Elektrostrahl hat jedoch einen entscheidenden Haken: Je

weniger Lebensenergie Ihr besitzt (Ihr könnt anfangs sechs Treffer einstecken), desto kürzer wird er und dementsprechend schlechter sind Eure Verteidigungschancen. Glücklicherweise hinterlassen einige besiegte Feinde hin und wieder ein Totenkopf-Symbol, das Eure Energie wieder etwas auffrischt. Außerdem könnt Ihr bei der

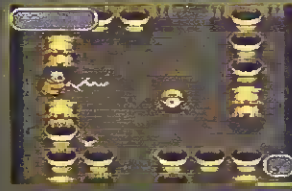
Großmutter manchmal auch magische Kekse auf Vorrat abstauben. Im Inventory-Menü klickt Ihr sämtliche eingesammelten Gegenstände an, um sie während des Spieles einzusetzen (das entsprechende Symbol wird dann rechts unten eingeblendet). Ein besonders wichtiger Gegenstand ist dabei Gomez' Tagebuch, mit dem Ihr

Die Dungeons

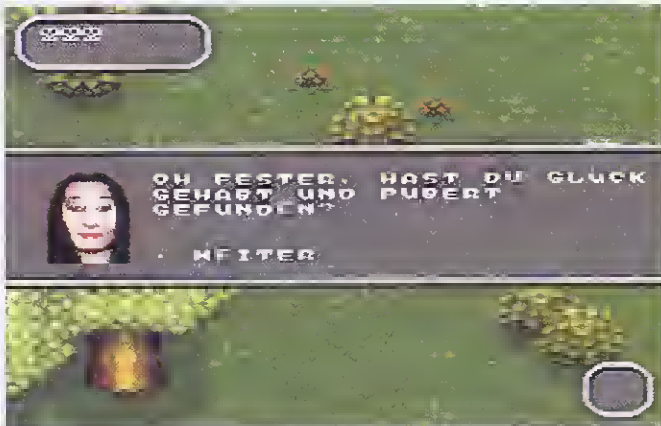


In Sachen Dungeondesign ließen sich die Entwickler nicht viel einfallen. Meistens müßt Ihr nur einen recht stark vorgegebenen Weg verfolgen und einige Items in Form von Schlüsseln einstecken, um dem Endgegner zu begegnen. Auffällig ist zudem, daß einige Gegner ziemlich klein und flink sind, so daß ein Energieverlust in manchen Pessegen schwer vermeidbar ist.

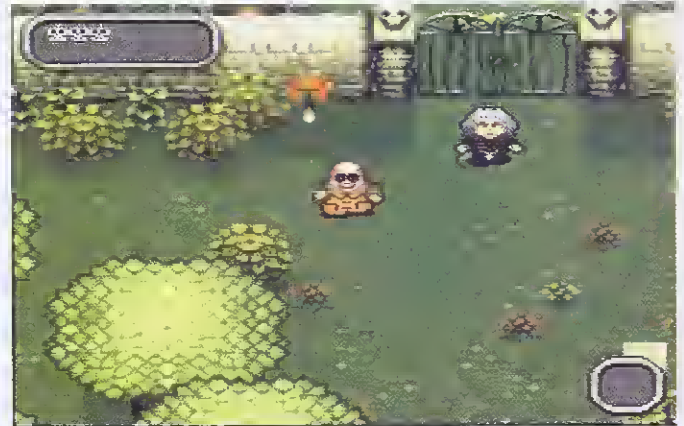
Das Gewächshaus



Im Gewächshaus erwartet Euch die erste große Herausforderung. Zunächst müßt Ihr eine tropische Pflanze vor dem Erfrieren retten, ehe Ihr es zum Schluß mit zwei Endgegnern zu tun habt. Abschließend erhaltet Ihr zur Belohnung ein weiteres Stück Lebensenergie.



Alles klar: Denk deutscher Texte gibt es keine Verständigungsprobleme



Sämtliche Sprites wurden mächtig auf Süß getrimmt

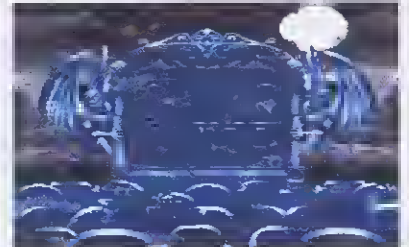
eine Übersichtskarte aufruft. Mit vielen Städten und besonders gesprächigen Einwohnern

kann Addams Family Values allerdings nicht aufwarten, der Großteil der Handlung spielt



Die grafische Gestaltung wurde durchgehend entsprechend in Szene gesetzt. Hier seht Ihr beispielsweise einen tollen Nebeleffekt

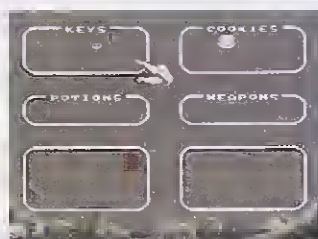
sich in den zahlreichen Dungeons ab. Hier habt Ihr es nicht nur mit besonders fiesen Gegnern zu tun, auch einige Rätsel gilt es zu lösen. Außerdem müßt Ihr in den Grotten nach Schlüsseln oder anderen wichtigen Items suchen, um störende Schikanen aus dem Weg zu räumen. Noch ein Wort zum Abspeichern: Im Gegensatz zu der bei Action-Adventures üblichen Praxis, eine Batte-



Ein Game Over-Bild, das sich sehen lassen kann



Bei der Großmutter erhaltet Ihr Kekse, die aus kulinarischen Gesichtspunkten zwar sehr zweifelhaft sind, dafür aber Eure Lebensenergie wieder auf Vordermann bringen



Über die START-Taste gelangt Ihr ins Inventory-Menü

Festers Waffen



Zur Verteidigung steht Euch ein langer Energiestrahl zur Verfügung. Gemeinerweise nimmt dessen Länge allerdings bei Energieverlust in drei Stufen ab. Bleibt Euch beispielsweise nur noch ein Lebensenergie-Symbol übrig, müßt Ihr Euch mit einem kleinen "Energiesymbol" durchschlagen, was angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades fast schon unfair anmutet.

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: OCEAN
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT/DE. TEXTE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: LAGUNA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
77% GRAFIK				
79% SOUND/FX				
75% FUN				

Top Gear 3000

Gremlins Bleifuß-Raserei geht nun schon in die dritte Runde und spielt diesmal in der fernen Zukunft, genau gesagt im Jahr 2962

SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-4 Spieler

Der Trend, heiße Rennaction in ferne Galaxien zu verfrachten, stellt sicherlich nicht nur so manchen Fernsehsender vor schier unlösbare Übertragungsschwierigkeiten. Viel fällt den Spiele-Entwicklern wohl nicht mehr ein, um eine nette Rahmenstory in das ewige Kilometergeprügel zu integrieren. Doch glücklicherweise ist dies nicht das einzige Feature, welches Top Gear 3000 aus der Masse heben soll. Mit einem vierfach Split-Screen, der aussieht wie eine Tafel Ritter Sport, können ebenso viele Akteure an den Start gehen. Dort warten bereits drei High-Tech-Autos, welche ihr, wie originell, mit Preisgeldern veredeln könnt. Neue Schlappen, Nuklear-Motor, Waffen oder ein Turbo-Booster degradieren die Kon-

kurrenz schnell zu Auspuff-Guckern. Alles andere bleibt wie gehabt: Gegenstände auf der Strecke können Euch das Leben erleichtern (Energie, Geld) und 48 Rennstrecken sowie Passwort-System die Langeweile bekämpfen.



Auf den roten Streifen tankt Ihr "Energie", auf den blauen regeneriert sich die Panzerung

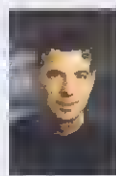


Zu viert wird's erg unübersichtlich



Jeder Planet steht für eine Strecke

Stephan: "Aller guten Dinge sind drei", aber "Ausnahmen bestätigen die Regel", was bei Top Gear 3000 wohl eher zutreffend ist. Die futuristische Aufmachung kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich im Grunde zum Vorgänger so gut wie nichts geändert hat, und wenn, dann zum Negativen. Der Spielablauf ist absolut identisch geblieben: Streckendesign, Tuningshop (nur ein paar Extras mehr, die leider wenig Einfluß auf das Spiel haben) und das Fahrverhalten der Kutschen gleichen dem zweiten Teil wie ein Ei dem anderen. Durch die etwas flachere Perspektive ist die Hochgeschwindigkeits-Bolzerei letztendlich sogar minimal unübersichtlicher geworden. Loben kann man dagegen wieder das vorbildliche, fast schon zu faire Gameplay: Beim Steuern greift Euch die Konsole häufig hilfreich unter die Arme, die äußerst großzügige Kollisionsfrage verzeiht so manchen Rempeler und die Stärke der Gegner läßt auch weniger versierten Zockern eine Chance auf vordere Plätze. Gremlins dritter Top Gear-Teil ist technisch erneut solide, spielerisch dagegen leicht morbide ...

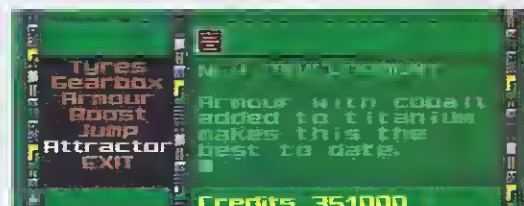


Götz: Das kommt davon, wenn man zulange Rock'n'Roll-Racing im Schacht hat. Plötzlich müssen ehemals erdverbundene und gewerkschaftlich organisierte Rennfahrer auf Planeten in fernen Galaxien starten, deren Namen sie kaum buchstabieren können. Das eigentliche Spielgeschehen hat aber keinerlei Ähnlichkeiten mehr mit dem Hardrock-Rennen. Top Gear 3000 setzt auf Geschwindigkeitsrausch und einfache Steuerung. Jeder halbwegs begabte Schäferhund-Rüde dürfte

die Lenkung nach wenigen Runden geschnallt haben und kann sich, nicht zuletzt wegen der vielleicht zu fairen Kollisionsabfrage, mit den Computer-Gegnern messen. Ich meine, besonders realistisch ist es gerade nicht, wenn ihr mit Vollgas von hinten einen Wagen rammt, aber eigentlich durch ihn hindurchschürt. Neben der eher unspektakulären Grafik setzen die Macher auf einen Tuning-Shop, abwechslungsreiche Strecken und den 4-Spieler-Modus. "Von der Simulation zum reinen Entertainment" hieß die Devise und unterhaltend ist das Programm, obwohl es kein Spitzenprodukt darstellt, allemal.



Sammelt möglichst diese goldenen Bälle auf, denn dafür erhaltet Ihr satte Geldprämien



Im Tuning Shop könnt Ihr diesmal auch Waffen und andere Extras kaufen, die sich allerdings als nur wenig nützlich erweisen

Freie Fahrt

1.	CSOR	3FR1	MHR1	BGR1	3Y6
2.	G8YJ	LFR1	MHYX	BYR1	3M7
3.	JSWH	LFR1	OH51	BYR2	3W6
4.	KS9T	LFR2	OHMS	BYRG	3P7
5.	768M	LFR2	OHX7	BYRG	3P7
6.	Q83X	3FNZ	OH2L	CXRG	3L6
7.	SSKB	3FNZ	OH0V	CXRG	358
8.	V8J8	LFNZ	OH7L	CXRG	3F8
9.	W8C5	LFNG	OH1B	CXNG	3H7
10.	YSTG	LFNG	OGMV	CXHG	3T7
11.	OS2V	3FNG	OH77	C1HG	3H7

Damals



Top Gear 2 war eine klare Steigerung zu seinem Vorgänger; zwar immer noch ein reines Schür-Modul, jedoch mit einem weitaus besseren Fahrgefühl und reichhaltigerem Drumherum

Heute



Top Gear 3000 ist im Grunde nichts anderes als Top Gear 2, nur eben im futuristischen Design: Spielbleuf, -geschwindigkeit, Steuerung und Tuningshop sind vom Vorgänger mehr als bekannt

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: GREMLIN
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT/4-FACH
SPLITSCHCREEN/SUPER MULTITAP
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: KONAMI

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
62%				GRAFIK
51%				SOUND/FS
65%				FUN

Pac In Time

Mit dem Videospiel-Veteran auf Erfolgskurs?

SUPER NINTENDO

Jump'n Run / 1 Spieler

Einer der ältesten Helden des Videospiel-Zeitalters, die Rede ist natürlich vom Drops-fressenden Pac-Man, kommt zu neuen Ehren. Pac-Man ist von einer bösen Geisterhexe in die Vergangenheit verfrachtet worden und muß natürlich schleunigst etwas unternehmen, um wieder in



Mit den Schlüsseln öffnet Ihr Türen oder Schatztruhen

seine Zeit zu gelangen. So durchforstet Ihr die ellenlangen Levels nach den begehrten Pilzen, von denen Ihr eine vorgegebene Anzahl einsammeln müßt,



Ist Pac-Man unverwundbar, kann er sogar die Geister fressen



Markus: Meine anfängliche Befürchtung, das neue Pac-Man-Abenteuer könnte eine Software-Leiche darstellen, konnte sich bereits nach wenigen Augenblicken getrost verabschieden. Es ist den Programmierern ohne Zweifel gelungen, den Spielablauf trotz der komplexen Struktur der Levels stets übersichtlich zu halten. Auch wenn ein paar unfaire

Stellen vorhanden sind, habt Ihr dennoch immer die Möglichkeit, dank der großzügigen Energieliste weiterzukommen. Mir persönlich gefällt vor allem die Idee mit dem Seil, die zwar nicht grundlegend neu ist, aber immer wieder für eine Überraschung sorgt, da Ihr dadurch des öfteren versteckte Extras findet. So entpuppt sich Mindscapes Pac In Time als ein unerwartet durchaus solide in Szene gesetztes Action-Adventure, das vor allem für jüngere Spieler gedacht ist.

um ihn zu verlassen. Selbstverständlich sind, neben den berüchtigten Geistern, mit Vögeln, Raupen und Fischen auch eine Menge neuer Feinde dazugekommen. Damit Ihr gegen diese Übermacht eine Chance habt, sind in den einzelnen Runden Extras wie ein Feuerschuß, ein Seil zum Emporklettern steiler Wände,



Die vorgegebene Zahl der Drops gilt es einzusammeln

Hammer oder Unverwundbarkeit vorhanden, die den Spielablauf deutlich erleichtern.

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: NAMCO/ATREID CONCEPTS
OATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UHSZTUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 35+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
59% GRAFIK				
59% SOUND/FX				
66% FUN				

GAME STORE

Spieland durchs Leben!

Die richtige Wahl

0201 / 77 72 25

Preislistenauzug - solange Vorrat reicht - Versandkosten 10,00 DM. Viele Gebrauchte Games
Täglich frische Neuheiten für SNES, MD, MCD, SONY, JAGUAR, 3DO, PC, SATURN

SUPER NES

Daschungelbuch	99,90
Turn & Burn	89,90
Lord of Rings	79,90
Young Merlin	79,90
Magic Boy	59,90
Jordan Adv.	79,90
Lemmings 2	89,90
Lion King	99,90
NHL 95	109,90
Fl Pole 2	109,90
S. of Mana	109,90
Pinb. Fantasy	99,90
Pitfall	79,90
Mickey Mania	79,90
Super Pinball	89,90
Jurassic Park II	89,90
Kick Off 3	69,90
King of Dragon	89,90

SUPER NES

Superstar Soccer	119,90
NBA Jam T.E.	129,90
Soulblazer dt. Test	119,90
Lagoon dt. Test	109,90
Syndicate	109,90
Bombberman II	109,90
Top Gear 3000	129,90
WWF Raw	129,90
Raw Video	29,90
Mario Kart	89,90
Cannon Fodder	109,90
Clayfighter II	129,90
Illus. of Gaia US	129,90
Brain Lord US	129,90
Indiana Jones	129,90
Return Jedi	129,90
Earthworm Jim	129,90
Ghoul Patrol	89,90

Mega Drive

Urban Strike	79,90
Psycho Pinball	99,90
J. Madden 95	89,90
Syndicate	89,90
Rock n Roll	99,90
Jungle Book	79,90
Mickey Mania	69,90
Pitfall	69,90
Shaq Fu	59,90
3DO	
Geräte u. Spiele auf Lager	
SONY	
Geräte u. Spiele auf Lager	
Jaguar	
Geräte u. Spiele auf Lager	
UND VIELES MEHR	

Ladenlokale - Immer einen Besuch wert! Preise können abweichen

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 164 94 09

W DIE "DX" IST DA!!!!
Die neueste Hardware
für euer SNES von FFE!

FEATURES:

- 32 MBIT RAM
- GAME SAVER
- TRAINER MAKER
- VERSCHIEDENE CHEAT CODES VERWENDBAR!
- UVM.

nur 799 DM

07171-81515

ANDERE SYSTEME FÜR SNES/MD/GB VORHANDEN!

Nur solange Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich incl. MWST. Lieferung. Irrtum, Preisänderungen vorbehalten. Wir übernehmen keine Garantie für die Kompatibilität der Ware. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Für Porto und Verpackung berechnen wir 10 DM.

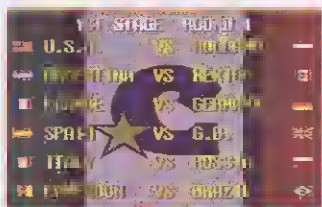
Inhaber: Markus Stübenvoll
Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäbisch Gmünd
!!!! NUR VERSAND !!!!



Das Hauptmenü ist zwar mit kleinen Bildchen nett aufgemacht, bietet aber zu wenig Optionen



Ebenfalls unterdurchschnittlich ist das Team-Angebot, nur 12 Mennecheften sind viel zu wenig



Nochmal Kritik: Die Modi beschränken sich auf Einzelspielen und einen Liga-Modus, da sind wir ebenfalls mehr gewohnt



Stephan: Capcom paßt sich mit Soccer Shootout dem allgemeinen, sehr begrüßenswerten Trend an, anspruchsvolle

Sportsimulationen auf den Markt zu bringen. Während Konamis International Superstar Soccer mit dem höchsten Realitätsgrad glänzt, EAs FIFA in visueller und akustischer Hinsicht besticht, lockt das Capcom-Modul vorrangig mit einem grandiosen Zwei-Spieler-Modus. Den Entwicklern ist es vortrefflich gelungen, beim Gameplay die goldene Mitte zwischen Anspruch und Action zu finden. Von Anfang an sind verbissene Fights garantiert, auch deswegen, da die Torhüter Konsolentypisch so gut wie jedes Ding runterpfücken. Habt Ihr dann noch den richtigen Mann an der Seite (Götz sei mehr als empfohlen!), finden vor dem Screen wieder mal heftigere Gefechte als auf dem Rasen statt. Uns beiden gefiel das Gekicke gar derartig gut, daß unsere regelmäßigen FIFA-Sessions erstmal auf Eis gelegt wurden und statt dessen Soccer Shootout den Spielplan bestimmte.

Soccer Shootout

Capcom ist seit Mega Man Soccer sicherlich nicht die erste Adresse für Fußball-Simulationen, doch Soccer Shootout baut jetzt auf Realismus...



Tore und Fouls werden nochmal in der Wiederholung gezeigt

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-4 Spieler

Im Februar kratzte bereits International Superstar Soccer am Thron des ewig genialen FIFA. Soccer Shootout begrüßt uns mit sechs verschiedenen Optionen. Im Exhibition Mode könnt Ihr Freundschaftsspiele ausfechten, während im Main Game eine entweder 22 oder 44 Spieltage lange Saison gespielt wird. Im All Stars-Modus treten zwei gleichwertige Superstar-Teams gegeneinander an, deren Aufstellung entweder zufällig oder von Euch

festgelegt wird. "Penalty Kicks" heißt natürlich Elfmeterschießen nach den bekannten Regeln. Besonders willkommen ist das Indoor Soccer. In der Halle mit acht Spielern pro Team und einer geschlossenen Rundum-Bande heißt es Bolzen ohne Ende. Falls Ihr zuerst in das Trainingslager wollt, stehen fünf verschiedene, essentielle



In der Halle gibt es kein Aus und das Spielfeld ist wesentlich kleiner

Steuerung

Ganz ausführlich und für alle Situationen präsentieren wir Euch die Steuerung mit und ohne Ball. Grundsätzlich: Die Spieler schalten automatisch und ziemlich intelligent um, also könnt Ihr Euch ganz auf das Spiel konzentrieren. Wenn Ihr die Schußtaste mehrmals drückt, werden Schüsse härter. Die Spieler nehmen den Ball automatisch an.

B-Taste: Wenn Ihr im Stadion am Ball seid oder Freistoß habt, könnt Ihr lange Pässe schlagen und diese, wie alle anderen Schüsse, mit dem Steuerkreuz bzw. den Links-/Rechts-Tasten anschnitten. Ohne Ball könnt Ihr zwischen die Beine des Gegners grätschen oder selbigen mit Beinschere flachlegen. Kommt ein Ball hoch angefliegen, gelingen mit gutem Timing gezielte Fallrückzieher oder Kopfbälle. In der Halle ist die B-Taste der bevorzugte Schußknopf. Der Torwart schiebt den Ball als Kurzpaß weg oder pariert Elfmeter.

A-Taste: Auf dem grünen Rasen vollführt Ihr einen kurzen, unplatzierten Paß, der als klärende Aktion im Zweikampf effektiv ist. In der Luft kommen die selbststeuerbaren Kopfbälle ziemlich cremig. Der Torwart hingegen variiert mittels A-Button seine Abschlüsse und hält ebenfalls Elfmeter. In der Halle ist die A-Taste für flache Schüsse bedingt geeignet.

X-Taste: Die Schuß-Taste; hart aufs Tor schießt Ihr am besten, wenn Ihr nur ganz kurz auf den Button tippt. Distanz-Schüsse werden meist gehalten, da empfiehlt es sich vor dem Tor zu kombinieren. Als Abwehr-Maßnahme sollte man möglichst freistehend draufhauen, da die Ausführung der Aktion etwas Zeit in Anspruch nimmt.

Y-Taste: Die Foul-Taste; immer feste drauf wenn der Gegner vorbei will, da der Schiri eine ziemliche Pfeife ist. Ansonsten führt man so die entscheidenden Pässe durch, welche automatisch zum nächststehenden Spieler gehen. In der Halle funktioniert das auch recht gut.

L- und R-Taste: Anschnitten nach links bzw. rechts.

Kurze Strategien: Mit kurzen Pässen (Y) nach vorne spielen und auf die Flügel zum Flanken laufen. Den Ball mit B in den Strafraum ziehen und mit B oder A versenken; oder schräg in den 16 Meter-Raum laufen und diagonal mit X ins lange Eck dreschen.



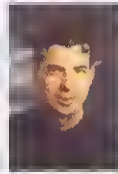
Spannende Momente: Der Schiri läßt sich mit seinen Entscheidungen immer etwas Zeit, was den Nervenkitzel beträchtlich erhöht



Die Grätsche ist die wirkungsvollste Abwehrmethode, nur rüde Aktionen von hinten werden abgepfiffen

Optionen offen. Dribbling "Eins gegen Zwei" mit abschließendem Torschuß, Schußgenauigkeit, Eckstoß- und Freistoßvarianten, sowie Tackling in der eigenen Abwehr stehen auf dem Trainingsplan. Ihr solltet Euch wirklich längere Zeit mit den Trainingseinheiten auseinandersetzen, denn ein gelungener Freistoß oder eine direkt verwandelte Ecke kann schnell ein Spiel kippen. Die Spielzeit beträgt entweder 3, 5 oder 10 Minuten, außerdem stehen zwei Stadien zur Verfügung, die sich in Rasenstruktur und Ballverhalten unterscheiden. Nachdem Ihr eines der 12 Teams gewählt habt wird's ernst. Planloses Gebolze führt gerade gegen den Computer kaum zum Erfolg. Meist werdet ihr nach langen Pässen schon in der Luft um den Ball gebracht; deswegen lieber mit der B-Taste,

aber vor allem mit Y Kurzpasen. Gefährlich wird es vor allem über die Flügel. Hohe Flanken in den Strafraum werden gerne mit Fallrückzählern und Flugkopfbällen versenkt, während der Alleingang durch die Mitte selten zum Erfolg führt. Überhaupt steht der Goalie ziemlich sicher zwischen den Pfosten; und sollte der Gegner doch mal an den Ball kommen, hilft entweder faires Reingrätchen oder rüdes Body-Checken. Der Schiri läßt einiges durchgehen und die Härte des Fouls wird wirklich als Maßstab für die Strafe genommen. In der Halle nützt Euch der Schuß mit X nix. Konzentriert Euch lieber auf Variationen mit Kurzpaß und schnellen Volley-Abschlüssen. Mittels Passwort-Funktion könnt Ihr Eure Erfolge im Main Game allerdings sichern.



Götzi: Capcoms Soccer macht leider einen Kardinalsfehler: Die Einkaufszentrum-Musik, welche vielleicht Else Kling in Wallung bringen würde, läßt sich nicht abstellen. Überhaupt gibt es recht sparsame Optionen: Kein Replay, kaum Strategie-Variationen, weder Abseits noch Beeinflussung der Schiri-Aktionen und schon gar kein reinrassiger WM-Tunierkampf. Dafür aber einen durchaus intelligenten Trainingsmodus sowie der grandiose Hallenfight. Die Computer-

gegner sind durch die Bank verteuert hart zu bezwingen, nahezu unfair. Die Mitspieler laufen intelligent mit und die Steuerung läßt kaum Wünsche offen. Auch der Torwart hält nicht immer sicher wie eine Maschine. Das alles läßt im Mehr-Spieler-Modus das Stimmungsbarometer natürlich ganz schön nach oben steigen, bloß die Sch...-Musik nervt. Wer also mit Kumpels nicht immer nur FIFA oder International Superstar Soccer zocken möchte, wird vor allem mit dem Hallenspiel und dem ausgezeichneten Handling vortrefflich bedient. Solo-Spieler sollten's erst mal anspielen.

Die Angst des Torwarts vor dem Elfmeter, oder doch nicht?



Endet ein Spiel nach regulärer Spielzeit und Verlängerung Remis, folgt ein spannendes Elfmeterschießen. Jeweils fünf Schützen treten der Reihe nach in einer 3D-Perspektive an, sollte dann immer noch kein Sieger feststehen, geht's wie im Realen mit Einzelrunden weiter. Wie schon bei International Superstar Soccer ist die Elfmeter-Option kein einfaches links-mitte-rechts-Gebolze, sondern verlangt etwas Feingefühl beim Knopfdruck, ansonsten verabschiedet sich das Leder auf die Tribüne.



Vor dem eigentlichen Schuß könnt Ihr den Keeper mit verschiedenen Händzeichen zu irritieren versuchen

Im Vergleich



International Superstar Soccer 90%

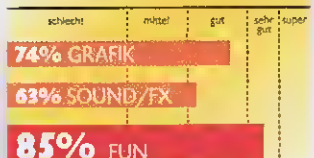


FIFA International Soccer 93%

Zwar hat Capcom bei Soccer Shootout Ihr Hauptaugenmerk auch auf Simulation und weniger Action-Gebolze gelegt, jedoch hat es nichts, was FIFA Soccer oder International Superstar Soccer nicht auch haben. Trotzdem braucht es sich nicht zu verstecken und bietet eine gute Alternative zu den beiden Top-Titeln

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: CAPCOM/NINTENDO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UNSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT/
 HALLEN-OPTION
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: GALAXY



Unirally

Mittlerweile gibt es zu fast jedem Vehikel das passende Rennspiel, kein Wunder, daß bereits die abgefahrensten Exemplare als Flitzer erhalten mußten; nur logisch, daß früher oder später auch das Einrad seine Versoftung erleben würde

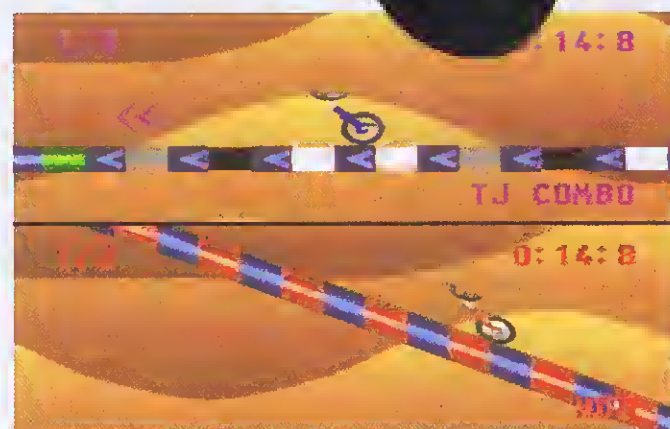
SUPER NINTENDO

Rennspiel / 1-2 Spieler

"Die Sonne ging nicht auf, der Mond schien nicht. Am Himmel waren keine dunkle Wolken zu sehen und die Nacht war weder schwarz noch stürmisch. Niemand stand, nur als Silhouette gegen den sternverhangenen Nachthimmel zu erkennen, auf einem hochaufragenden Fels. Nichts dergleichen existiert im Universum der Uniracers.", soweit die englische Anleitung zu der Rechtfertigung für die völlig abgedrehte Story hinter dem neuesten SNES-Modul der Lemmingserfinder DMA

Design, Unirally: Für einen allmächtigen Unigod gibt es nichts Schlimmeres als die Langeweile (den ganzen Tag nur Planeten und Asteroiden zu erschaffen, ist halt doch nicht das Wahre), deshalb beschloß er seinen Lieblingsplaneten mit Rennstrecken und völlig neuartigen Verkehrsmitteln, sogenannten Unicycles (Einräder), zu bestücken. Da sind sie nun, unsere kleinen einrädigen Freunde, und haben nichts anderes im Sinn als sich im Wetttradeln zu messen. Da sie von Haus aus gleich schnell sind (§1 UGG, Abs 1: Alle Einräder sind gleich (vor dem Unigod)), gab ihnen Ihr Einradjehova die wichtige Fähigkeit,

Stunts zu bewerkstelligen, die nach erfolgreichem Absolvieren zu einer deutlichen Geschwindigkeitssteigerung führen; und genau das ist auch das Kernstück von Unirally: Ihr braust mit Eurem Einrad gegen Freund oder



Auch im Zwei-Spieler-Modus (Split-Screen), bleibt Unirally übersichtlich

DIE BELEGE



Die normale Strecke ist blau/grün, mecht Stunts



Rot/blau bedeutet Änderung der Höhe



Blau/gelb deutet die Zielgerade oder Abkürzung an



Rot/gelb warnt Euch vor Gefahren wie Silme



Der Silme bremst Euch orteck ab, deshleb solltet Ihr unbedingt springen



Auf den Beschleunigungsfeldern geht die Post ab



Dieser Beleg deutet auf das nahe Ziel hin - keep going



Auf diesen Feldern wird Euer Unicycle um die Behn gedreht; auf keinen Fall auf diese Felder springen!



Falls ihr keine Chance mehr gegen den Computer habt, studiert die Strecke genau und sucht nach eventuellen Abkürzungen, etc.



Achtet auf akustische Hinweise: Wenn Euer Gegner einen Stunt macht, denn hört Ihr des!



Philipp: Schade, Unirally hätte ein ganz hervorragendes Spiel werden können, wenn nicht dieser letzte Feinschliff am Spieldesign, speziell bei den Stunts-Tracks fehlen würde: Ihr seid manchmal dazu verdammt bei einer völlig ungeeigneten Streckenführung Höchstpunktzahlen zu erreichen (gerade wenn es gilt Goldwyn zu schlagen), die voraussetzen, daß Ihr alle Megas im Schlaf beherrscht; also genau die Megas, von der die Anleitung selbst sagt, daß sie durch zufälliges Knöpfedrücken

herausgefunden werden sollen. Besser wäre es hier sicherlich gewesen, den Computer die Anweisung zur Ausführung dieser versteckten Stunts preisgeben zu lassen, sobald man eine Liga auf Gold geschafft hat! Die Race- und die Circuit-Tracks wurden überzeugend in Szene gesetzt, die Computergegner intelligent programmiert und die Aufmachung geht, trotz akutem ACM-Mangel, voll in Ordnung. Unirally bleibt also, von der oben aufgezeigten Unzulänglichkeit abgesehen, ein durch und durch empfehlenswertes Modul, das nicht nur Rennspiel-freaks ansprechen dürfte.

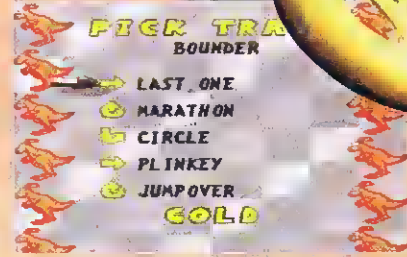
DIE ACHT TOURS



Crawler



Jumper



Bouncer



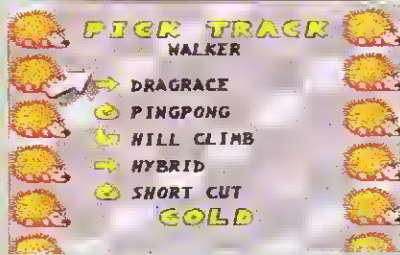
Shuffler



Die acht Tours



Runner



Walker



Hopper



Sprinter

TRACK RECORDS					
TOUR	MEDAL	→	G	→	G
	BRONZE	★	★	★	★
	GOLD	★	★	★	★
	SILVER	★	★	★	★
	BRONZE	★	★	★	★
	GOLD	★	★	★	★
	SILVER	★	★	★	★
	BRONZE	★	★	★	★
	GOLD	★	★	★	★
	SILVER	★	★	★	★

0:29.44 BY TJ COMBO
0:29.51 BY NOBINZ
0:29.71 BY NOBINZ

Die Farbe der Sterne entspricht der Farbe des jeweiligen Rekordhalters



Um einen Blitzstart hinzulegen, müßt ihr den Y-Button und das Steuerkreuz in Start-Richtung gedrückt halten, (während von 3 auf 1 gezählt wird); direkt beim Start loslassen

Chipgegner auf verschiedenen Strecken um die Wette und versucht, durch gekonnt eingesetzte Stunts die nötigen Geschwindigkeitsschübe zu erreichen, um so als Erster die Ziellinie zu passieren. Es gibt jedoch auch Strecken, auf denen es "nur" darauf ankommt, innerhalb von 45 Sekunden eine bestimmte Anzahl von Stunts zu vollführen. Insgesamt wurden in Unirally fünf verschiedene Stunts integriert: Beim Twist dreht sich Euer Unicycle um die eigene Längs-, beim Zee um die Querachse, der Roll läßt Euer Einrad Vorwärts-, der Flip Rückwärts-salti schlagen und die Mega-Stunts sind das bestgehütete Geheimnis des Unirally Universums (selbst herausfinden ist angesagt). Ihr begeben Euch entweder alleine auf Medallienjagd, kämpft mit einem zweiten menschlichen Einradpiloten um Bestzeiten oder meßt Euch gar zu acht im Liga-Modus. Euch stehen dabei neun unterschied-



Megetip: "Don't lose!"





DIE VERSCHIEDENEN STRECKEN

Bei Strecken, die mit diesem Pfeil gekennzeichnet sind, handelt es sich um Start-Ziel-Kurse, bei denen Ihr mit einem zweiten Mitspieler darum kämpft, als Erster die Ziellinie zu passieren. Vom Start aus führt die Strecke ähnlich wie bei einer Rally zum Ziel, Ihr müßt also keine Runden absolvieren. Bestzeiten werden nach der Fahrt in unten gezeigter Top 3 verewigt.

Strecken dieser Pfeilart kennzeichnen "Rundkurse", bei denen es darauf ankommt, eine gewisse Anzahl von Runden schneller als Euer Gegner zu meistern. Sobald Ihr im Ziel, wird Euer Zweikampf wie unten dargestellt ausgewertet: Die Gerade stellt die bisherige beste Rundenzeit dar, die Punkte die drei Rundenzeiten des ersten und zweiten Players.

Dieser Pfeil weist Euch darauf hin, daß es sich bei der entsprechenden Bahn um eine Stunt-Strecke handelt. Hier wird Euch eine gewisse Anzahl von Punkten vorgegeben, die Ihr mittels Stunts erreichen müßt. Je schwerer die Stunts und je größer die Anzahl der verschiedenen Stunts, desto mehr Punkte erhaltet Ihr. Auf unten gezeigtem Bildschirm wird Euer Ergebnis ausgewertet.

DRACSTER COMPLETE

PLAYER	TIME
NOBINZ	0:25.07
NOBINZ	0:25.08
NOBINZ	0:25.08
NOBINZ	0:25.08

PLAYER	TOTAL	BEST LAP
NOBINZ	1:17.37	0:25.25
GOLDWYN	1:17.95	0:25.60

0:26

TIME

NOBINZ 0:25.67

0:24

LAPS ON ZOOM ZOO

BOWL

	X1	X2	X3	X4
	1P	2P	1P	2P
ROLL:	0	0	2	0
FLIP:	2	1	1	0
TWST:	3	1	0	2
ZEE:	0	3	0	1
MEGA:	0	1	0	0

NOBINZ : 281

NOBINZ : 205

QUALIFY : 270



Markus: Eine innovative Idee, gerenderte Grafik, bombastischer Sound und das DMA Design-Logo auf der Verpackung, was kann

da noch schiefgehen? Eigentlich nichts, und dem ist auch fast so: Die Grafik kann zwar nicht mit DKC mithalten, ist aber dennoch sehr attraktiv und vor allem schnell, was für ein Rennspiel lebenswichtig ist. Dazu kommt der wahnsinnig motivierende Sound, der so manches Technostück erblassen läßt. Die Aufmachung könnte also nicht viel besser sein (Hintergrundgrafik?!). Doch ist dieses Killerspiel auch spielbar? Zumindest was die Rennstrecken angeht, kann diese Frage mit "ja" beantwortet werden. Dank der verschiedenen Beläge verliert man nie die Übersicht und kann so das flotte Tempo gut beherrschen. Auch das Steuerkreuz läßt faire Lenkmanöver zu und die nötigen Stunts gehen recht locker von der Hand. Leider kann man das von den Stuntstrecken nicht unbedingt behaupten, denn sobald man die etwas komplizierteren Stunts benötigt, kommt Fortuna doch mehr als gewollt ins Spiel. Da jede Tour eine Stuntstrecke beinhaltet, wirkt sich dieses Manko sehr auf das gesamte Spiel aus, so daß Unirally knapp am Gold Game vorbeirauscht.

liche Touren zur Verfügung, wobei fünf davon erst anwählbar werden, sobald Ihr auf den jeweils sichtbaren bestimmte Medaillen (Gold, Silber und Bronze) erreicht habt. Alles in allem könnt Ihr 16 (!) verschiedene Spielernamen eingeben, wobei sich das Modul dank der Batterie die erreichten olympischen Münzen und Bestzeiten jedes einzelnen Fahrers merkt (Wetten daß...?).



RACE

TWIST



Auf den Stunt-Tracks kommt es darauf an, besonders viele **VERSCHIEDENE** Stunts zu zeigen (und nicht ständig die einfachen, wie z.B. den Twister City eins Billion Mal zu wiederholen)

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO/DMA DESIGN
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAU: SCHWER
LEVELS: 45
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: MEGA FUN

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK					
84% SOUND/FX					
81% FUN					

Nutzt gerade Streckenabschnitte für Stunts, so erreicht Ihr hohe Geschwindigkeiten

The Kelli Family

Wenn ein Spiel auf den Markt kommt, welches sich allen Kategorisierungen entzieht, und zudem noch eine prominente und bildhübsche Autorin hat, läßt die Mega Fun es sich natürlich nicht nehmen sie zum Gastkommentar zu bitten

KELLI 64-BIT

Modellspeil / Viele Spieler

Stellt Euch vor, ein Typ, der aussieht wie Papa Schlumpf, nur nicht so blau, setzt zirka ein Dutzend degenerierter Blagen in die Welt, von denen zwei nach der Geburt im Krankenhaus abhanden kommen. Der eine heißt heute Nils Popelberg und arbeitet als Musik-TV-Moderator, die andere lebt als Kelly Bundy in



Die Kellis am Abgrund

Chicago. Deswegen jagt der verwirrte Mann den Rest der Schar über jede Fußgängerzone, Silberhochzeit oder jeden Autobahnrastplatz, damit sein Familien-Kollektiv fröhliche Volkslieder anstimmen kann. Vielleicht hören es ja die vermißten Verwandten und kommen zurück. Jedoch haben seine Sprößlinge derart eins an der Waffel, daß sie, einmal aus den Augen gelassen, sofort loslaufen um eine Solo-Karriere zu starten. Hier kommt Ihr ins Spiel, denn sobald ein Kelli sich vom Clan entfernt hat, fängt er zu singen an, daß er ein Engel sein möchte oder Schlimmeres. Je länger er singt, desto mehr Passanten sterben an spontaner Selbststrangulierung; also haltet die Gruppe zusammen, sonst



Kelly: Bin ich schon drauf? Ach so, wir sind ja nicht im Fernsehen. Also, meinen Freunden gefällt das Spiel nicht. Sie sagen, sie spielen statt mit Kelly, dem Spiel lieber mit Kelly, der Kelly. Wäre auch zu teuer für die gesamte Marine mein Modul zu besorgen. Ich fand's toll, obwohl ich eine Stunde brauchte um mein Videospiel anzukriegen. Jetzt hab' ich mir gemerkt, daß "An" im Gegensatz zu "Aus" mit einem "A" anfängt. Ganz einfach, nicht? In Wirklichkeit würde ich nie zu dieser Kelli-Familie gehören

wollen. Sogar die Tochter eines Schuhverkäufers hat ihren Stolz. Obwohl man das von meinem echten Bruder, dem Großmeister "Unberührt" B., nicht sagen kann. Letztens hat er dem Hund ein Negligé angezogen und den Telefonhörer angebellt. Doch ich habe mein eigenes Spiel, tja, wer zuletzt lacht, lacht im Westen. Die Mega Fun-Jungs (sind sie nicht süß...?) meinen, ich soll' über Grafik schreiben, die kleinen Ferkel. Wie ich in meinem Aufsatz "Daddy gut schlafen jetzt!" anmerkte: "Ein Model geht zur Schule bis es spricht..."; und dabei sollten wir es belassen.

TEST KELLI 64 BIT

HERSTELLER: DUMPFACKEN SOFT
DATENTRÄGER: ZWB HANDLICHE KÖRBCHEN
ERSCHEINUNGSTERMIN: WIESO ERSCHEINUNG!
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE VERSETZUNG GEPLANT
SCHWIERIGKEITSGRAD: FÜR MODELS LANGEDEMT
BESONDERHEITEN: SPIEL ÜBER BLONDE MEN-
SCHEN DIE SINGEN
CA. PREIS: 2 LÖLIS VON JEDEM BELIEBIGEN MANN
IM PARK (JUPPS).
MUSTER VOM: EIN SCHÖNES MUSTER KANN SICH JE-
DER SELBST MALEN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
06% GRAFIK				
1A SOUND/FX				
06% FUN				

könnt Ihr die drei Missionen nicht schaffen. Zuerst müssen nämlich die Haare eines jeden Kelli die Länge von 1.20 Meter erreichen, dann erst können sie einen Kölner Musik-Sender stürmen, ihren zur lebendigen Schlafmütze mutierten Bruder befreien und in die USA auf eine lebenslängliche Zwangstournee geschickt werden. Dort lautet der Auftrag einen Schuhverkäufer ausfindig zu machen, der den letzten Kelli, nämlich Kelly Bundy beherbergt.

Tel.: 02 51/52 78 54 & 52 55 22

Versand- und
Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51/52 79 71
An/Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 · 48151 Münster

SUPER-NINTENDO:

ANIMANIACS	109,95
BIKER MICE FROM MARS	119,95
BIOMETAL	119,95
CANNONFOODER	109,95
CHAOS ENGINE	109,95
CLAYFIGHTER 2	119,95
DAS DÜSCHUNGBUCH	109,95
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	89,95
DONKEY KONG COUNTRY	129,95
DONKEY K. SPIELBERATER	29,95
EARTHWORM & JIM	119,95
EQUINOX	79,95
F1-POLE POSITION 2	119,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
FULL THROTTLE RACING	119,95
HUMANS	89,95

INTERNATIONAL S. STARS

ILLUSION OF GAIA	US 129,95
JOHN MADDEN FOOTBALL '95	109,95
KING OF DRAGON	99,95
KNIGHTS OF THE ROUND	104,95
KÖNIG DER LÖWEN	119,95
MEGA MAN X	99,95
M. JORDON CHAOS ADV.	99,95
NIGHT & MAGIC 2	119,95
MBA LIVE '95	119,95
MR. NUTZ	99,95
MR. NUTZ (EISHOCKEY)	109,95
PAC IN TIME	119,95
PAC-MAN 2	US 109,95
PAGEMASTER	119,95
PINBALL FANTASIES	99,95
POWER DRIVE	109,95
SAMURAI SHOWDOWN	129,95
SECRET OF MANA	109,95
SEAN MASTERS (CATCHER)	119,95
SOULBLAZER (Rollerball)	99,95
STREET RACER	99,95
STUNT RACE FX	109,95
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	99,95
SUPER BOMBERMAN 2	109,95
SUPER BOMBERMAN 2	US 99,95
SUPER CONFLICT	109,95
SUPER MARIO ALLSTARS	89,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	99,95
SUPER PROTECTOR	99,95
SUPER STAR	119,95
TOP GEAR 3000	109,95
WORLD HEROES 2	US 119,95
ZELDA 3	89,95

SUPER NINTENDO ANGEBOTE:

-nur solange Vorrat reicht-

ACTRAISER	69,95
ACTRAISER 2	69,95
ADAM'S FAMILY	59,95
ADVENTURE OF MIGHTY MAX	49,95
ASRO THE AKROBAT	69,95
ART OF FIGHTING	69,95
BREGLAY SHOT UP & JAM	59,95
BATTLESTARS IN BATTLEMAN	59,95
BATTLETOADS VS D. DRAGON	59,95
BLACK HAWK	99,95
BLUES BROTHERS	49,95
B.O.B.	69,95
BRETT HULL HOCKEY	69,95
BRUTAL (Paws of Fury)	69,95
CHAMPION WORLD C. SOCCER	49,95
CHESSMASTER	69,95
CHOPFLUTER 3	59,95
CLAYMATES	49,95
CLIFFHANGER	49,95
COOL SPOT	69,95
DAFFY DUCK	69,95
DENNIS	59,95
DESSERT FIGHTER	99,95
DIE SCHLUMPF	99,95
DINO CITY	59,95
DINO DIN'S SOCCER	49,95
DOUBLE DRAGON 5	69,95
DRAGON	49,95
ESPIN BASEBALL	49,95
FIFA SOCCER	89,95
FLASHBACK	59,95
FUN & GAMES	49,95
GHOU PATROL (ZOMBIE 2)	79,95
GODS	59,95
GOOF TROOP	69,95
HOKK	59,95
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	49,95
INCREDIBLE HULK THE	49,95
INFERNO (FIRE & ICE)	49,95
JOE AND MAC	69,95
JURASSIC PARK	59,95
JURASSIC PARK 2	69,95
K.KEEGAN MANAGER	59,95
LAST ACTION HERO	49,95
LEGEND	59,95
LEMINGS 2	69,95
LORD OF THE RINGS	99,95
MAGIC BOY	69,95
MAGICAL QUEST (M. Mouse)	69,95
MARIO IS MISSING	49,95
MARIO PAINT	79,95

MECHWARRIOR

MICKYMANIA

MICRO MACHINES	69,95
MR. NUTZ	69,95
NIGEL MANSELL WORLD...	89,95
ON THE BALL	49,95
PAC-ATTACK	69,95
PGA TOUR GOLF	89,95
PERRIE LE CHEF	49,95
PINBALL DREAMS	79,95
PITFALL	89,95
PLOK	69,95
PRINCE OF PERSIA	89,95
R-TYPE 3	59,95
RACE MASTER	49,95
RISE OF THE ROBOTS	69,95
ROBOCOP VS. TERMINATOR	69,95
ROCK N ROLL RACING	69,95
SENSIBLE SOCCER	69,95
SHAO FU	89,95
SKY BLAZER	69,95
SMASH TENNIS	69,95
SOCCER KING	59,95
SPACE ACE	59,95
SPECTRE	49,95
STAR WING	39,95
STRIKER	69,95
SUPER BATTLE TANK 2	59,95
SUPER BOMBERMAN	59,95
SUPER BOMBERMAN 2	69,95
SUPER MARIO KART	69,95
SUPER MARIO	49,95
SUPER OFF ROAD	49,95
SUPER PANG	59,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER R-TYPE	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	69,95
SUPER SCOPE & 6 SPIELE	69,95
SUPER STAR WARS	69,95
SUPER STRIKE GUNNER	59,95
SUPER TURRICAN	59,95
TAZMANIA	49,95
TERMINATOR 2 & 3	59,95
TERMINATOR 2 & 3	59,95
TIMESLIP	49,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	49,95
TURN & BURN	59,95
UTOPIA	69,95
VIRTUAL SOCCER	69,95
VORTEX	79,95
WING COMMANDER	59,95
WING COMMANDER 2	59,95
WORLD CUP STRIKER	89,95
WORLD CUP USA '94	49,95
WORLD HEROES	79,95

WWF RAW

WWF RAW VIDEOCASSETTE

YOGI BEAR - CARTOON CAPERS	69,95
YOUNG MERLIN	79,95
X-KALIBRE 2097	59,95
ZOO	59,95

NEUE SPIELE OHNE

VERPACKUNG:

FIFA SOCCER	59,95
S. MARIO ALL STARS	59,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE	(nur über Scart)
S-NES KONSOLE & FIFA SOCCER	
S. MARIO ALL STARS	(nur über Scart)
6 BUTTON PAD	29,95
6 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US/PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
GAME SAVER	
(Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spielstandes & auch als Adapter & Zeitlupe einsetzbar)	89,95
SV 334 PRO PAD	29,95
SV 338 TOP FIGHTER	129,95

GAME BOY:

CHOPFLUTER 3	39,95
KIRBY'S DREAMLAND	29,95
MICRO MACHINES	39,95
MBA JAM TOURNAMENT	59,95
PINBALL FANTASIES	59,95

MEGA DRIVE:

ANIMANIACS	89,95
ART OF FIGHTING	69,95
ASTERIX	59,95
ATP TENNIS	39,95
BALL 2 3D	59,95
BODYCOUNT	89,95
BONKERS (Disney)	109,95
BOGERMAN	89,95
BRUTAL - PAWS OF FURY	89,95
BUBBY THE BOBCAT 2	49,95
GANNON FODDER	109,95
CRUE BALL	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DRAGON	69,95
DÜSCHUNGBUCH	99,95

DYNAMITE HEADY

EARTH WORM & JIM	89,95
BOOD THE DOLPHIN 2	89,95
F 22	49,95
FIFA SOCCER	69,95
FIFA SOCCER 2	49,95
GENERATION LOST	59,95
HAVOC	89,95
IMG INTER.TOUR TENNIS	89,95
INCREDIBLE HULK	59,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JAMES POND 3	29,95
JOHN MADDEN FOOTBALL '95	99,95
JURASSIC PARK	59,95
JURASSIC PARK 2	99,95
KID CHAMELEON	39,95
KÖNIG DER LÖWEN	109,95
LAWNMOWER MAN	59,95
LEMMINGS 2	69,95
LETHAL ENFORCERS 2	99,95
LOTUS TURBO CHALLENGER	29,95
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49,95
MEGA BOMBERMAN	89,95
MENACER (PISTOLE) & 6 GAMES	79,95

MICKYMANIA

MICRO MACHINES	69,95
MICRO MACHINES 2	109,95
MIGHTY MAX	39,95
MR. NUTZ	99,95
NBA JAM	99,95
NBA LIVE '95	99,95
NHL HOCKEY '95	99,95
OTTIFANT	29,95
PAGEMASTER	109,95
PGA TOUR 3	99,95
PHILOX	39,95
PITFALL	89,95
POWER MONGER	29,95
PROTECTOR	89,95
PSYCHO PINBALL	69,95
PUGST	29,95
RADICAL REX	39,95
RISE OF THE ROBOTS	99,95
RISTAR - (malt. Film)	89,95
ROCK N ROLL RACING	99,95
ROCKET NIGHT ADVENTURES	49,95
SCHLUMPF - DIE	109,95
SHARKIN' FORCE 2	109,95
SHOCKER	109,95
SOUL	109,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	59,95
SONIC 3	99,95
SONIC & KNUCKLES	99,95

STREETFIGHTER 2

SUB - TERRANIA	59,95
SUPER FANTASY ZONE	39,95
SUPER HANG ON	39,95
SUPER HYGLIDE	39,95
SUPER STREETFIGHTER 2	119,95
SYLVESTER & TWEETY	69,95
SYNDICATE	109,95
TECHNO CLASH	39,95
ULTIMATE SOCCER	59,95
URBAN STRIKE	99,95
VIRTURA RACING	139,95
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP USA '94	89,95
WRESTLER WAR	39,95
WWF RAW	119,95
YOGI BEAR	89,95
ZERO TOLERANCE	39,95
ZOO	39,95

MEGA DRIVE ZUBEHÖR:

Mega Drive Konsole	169,95
M. Q. Konsole & Virtua Racing	289,95
M. Q. Konsole & Lion King	259,95
4 Spieler Multidapter	69,95
6 Button Pad	29,95
Action Replay 2	89,95

MEGA C.D. - PAL

BATTLE CORPS	89,95
BEAST 2	69,95
BLACKHOLE ASSAULT	49,95
CHUCK ROCK	49,95
FIFA SOCCER	79,95
FORMULA ONE RACING	99,95
GROUND ZERO TEXAS	79,95
LETHAL ENFORCERS 2	99,95
MIKROSCOP	79,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SNATCHER	99,95
SOULSTAR	79,95

MEGA 32 X:

Mega 32 x	369,95
COSMIC GARNAGE	129,95
DOOM	129,95
GOLF - BEST 36 HOLES	129,95
MOTORCROSS CHAMP	129,95
STRIP WARS	129,95
SUPER AFTERBURNER COMP.	109,95
SUPER SPACE HARRIER	109,95
VIRTUA RACING	129,95

Hagane

Die Programmierer des Steinzeit-Überkopfes Bonk versuchen sich an einem knallharten Jump'n Shoot, mit Erfolg, wie wir meinen

SUPER NINTENDO

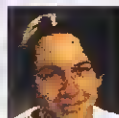
Jump'n Shoot / 1 Spieler

Als letzter Ninja des Fuuma-Clans macht sich Hagane auf, die Verantwortlichen für den Niedergang seiner Sippschaft zur Rechenschaft zu ziehen. Er findet schließlich heraus, daß eine Sekte die meisten Angehörigen seines Clans auf dem Gewissen hat, die Sekte der Schwarzen Drachen. Das Spiel hinter dieser simplen Story präsentiert sich in reinstem Jump'n Shoot-Gewand:

Der Cheat



Geht zunächst ins CONFIG-Menü und wählt dort nacheinander die Musikstücke 4, 3, 10 und 18 an; startet dann Hagane ganz normal und geht in den PAUSE-Modus. Jetzt noch L, R und X gleichzeitig drücken, und der Laval 2-5 tut sich auf; hier könnt Ihr alle einzelnen Abschnitte auswählen und einige Extras anhaschen



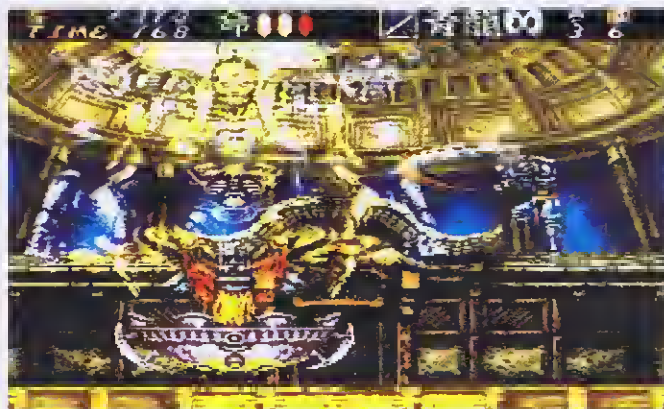
Philipp: Hudson Soft/Red hat es nicht geschafft mit Hagane einen neuen Bonk des Jump'n Shoot-Genres zu kreieren. Sicher,

Hagane enthält jede Menge gute Ansätze, wie z.B. die hervorragend gezeichnete Grafik, die Möglichkeit vier Waffen einzusetzen, die gelungene Mixtur von Jump'n Shoot- und Shoot'em Up-Levels, und die sehr umfangreichen Bewegungsmöglichkeiten. Was nützt das allerdings, wenn die Steuerung nicht ganz sauber programmiert wurde, die Stages keinerlei Rück-

Ihr steuert den Ninja Hagane durch insgesamt 25x horizontal x vertikal scrollende Levels. Je fünf Stages wurden immer zu einer Weltkarte zusammengefasst, wobei jeweils die letzte Runde ausschließlich dem Obermütz gehört. Euer Held hat vier unterschiedliche Waffen bei sich: Ein Schwert (seine Standardwaffe; hohe Durchschlagskraft, geringe Reichweite), einen Widerhaken (auch dazu geeignet höhere Plattformen zu erreichen; geringe Durchschlagskraft, hohe Reichweite), Shuriken (Hagane kann



Hektik total:
War nicht schnell genug ist, dar wird von der Faursbrunst verschlungen



Der vierte Endgegner ist ein zwallichtiger Gasalla

setzpunkte enthalten (jawohl, Ihr dürft nach jedem Lebensverlust am Anfang der Runde beginnen!) und die Continue-Funktion auch entgegen ihres Namens an den Anfang einer Welt zurücksetzt. Wenn Ihr nämlich beim Endgegner in 1-5 den Löffel abgibt, dann müßt Ihr nach dem Continue wieder in 1-1 starten, vielen Dank! Es ist der falsche Weg, den Schwierigkeitsgrad eines Moduls auf die oben geschilderte Weise nach oben zu schrauben, stattdessen sollte lieber das Leveldesign so anspruchsvoll sein, daß man nur deswegen länger an dem Game zu knacken hat.



Der erste Endgegner bamächtigt sich zwar riesiger Samurai-Statuen

maximal 99 Stück aufnehmen; hohe Durchschlagskraft, hohe Reichweite) und last but not least Handgranaten (ebenfalls maximal 99 Stück; sehr hohe Durchschlagskraft, mittlere Reichweite). Zusätzlich trägt unser Ninja drei Smart Bombs bei sich, die, einmal gezündet, den gesamten Bildschirm leerfeigen. Außerdem ist er in der Lage durch mehrmalige Flic Flac Energie aufzuladen und sie direkt in tödliche Explosionen umzusetzen. Neben den reinen Jump'n Shoot-Levels gibt es auch einige Shoot'em Up-Sequenzen, die, unterstützt von Mode 7-Effekten, das Spielgeschehen auflockern.

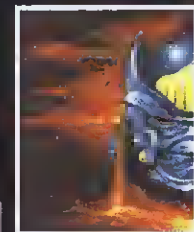
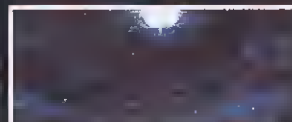


Wenn Ihr in der Luft nochmals den Sprungknopf drückt, schlägt Euer Samurai Purzalbäume



3D-Chip oia: Hier wird gerachnat, daß die Wände wackeln

Das Intro

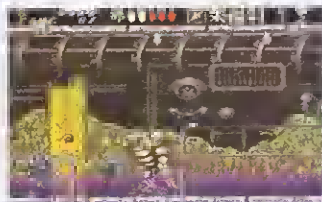




Markus:

Hagane ist eines der Spiele, die eigentlich mehrere Mankos haben, aber trotzdem irgendwie Spaß

machen. So wurden z.B. Continues spendiert, die einen allerdings immer nur an den Anfang eines Levels befördern und man so, dank der zusätzlich fehlenden Passwörter, schnell ins Joy-pad beißt. Auch bei der Steuerung gibt es wieder zwei verschiedene Blickwinkel: Einerseits habt Ihr zwar genug Möglichkeiten Euren Helden durch die Stages zu dirigieren, andererseits ist die Kollisionsabfrage teilweise recht unfair und Eurer Held läßt sich nur sehr träge steuern. Schade auch, daß der Schwierigkeitsgrad nicht stetig ansteigt, sondern scheinbar nach Lust und Laune wechselt. Doch keine Angst, Hagane hat auch seine Vorteile, wie z.B. vier verschiedene Waffen, Smart Bombs, eine hübsche Grafik und auch einen nicht zu verachtenden Sound. Alles in allem ist Hudsons neuer Schützling, auch wenn er keine neuen Maßstäbe setzt, nicht zu verachten und dank des hilfreichen Cheats auch dem ein oder anderen zu empfehlen, der in Sachen Jump'n Shoot noch nicht so erfahren ist.



Laßt erst den Frosch springen und hüpf anschließend über ihn drüber



Blid links: Mittels Filo-Flec lassen sich durchschlagende Ergebnisse erzielen

Blid oben:

Das große Finale: Bevor Ihr den letzten Endgegner beherken könnt, müßt Ihr einen endlos hohen Turm erklimmen

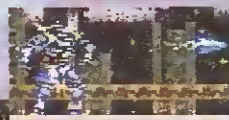
Die vier Waffen



Der Widerheken



Des Schwert



Die Shuriken



Die Henggreneten

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: HUDSON SOFT/RED
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SAUSCHWER
LEVELS: 25
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: HUDSON SOFT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
80%				GRAFIK
65%				SOUND/FX
69%				FUN

SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

SUPER NINTENDO:
ACTRAISER 2 99.
AODAMS FAMILY VAL. 119.
AKIRA 139.
BATMAN & ROBIN 124.
BLACKHAWK 109.
CANNON FOOOER 109.
CARRIER ACES 114.
OEMONS CREST 129.
OONKEY KONG COUNTRY 119.
EARTH WORM JIM 129.
FLINSTONES THE MOVIE 134.
HAGANE 119.
ILLUSION OF TIME (MAI/JUN) 119.
INDIANA JONES 129.
INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 119.
JUNGLE STRIKE 119.
KIO CLOWN CRAZY CHASE 109.
NBA JAM TOURNAMENT 129.
NFL QUARTERBACK CLUB 139.
PAC-MAN 2 (MÄRZ/APRIL) 114.
PAGEMASTER 89.
PINBALL FANTASIES 99.
PUNCH OUT 114.
SECRET OF MANA
(DT TEXT, SPIELB.) 114.
SHAOOW 119.
SOULBLAZER 109.
SPIOERMAN TV 129.
STAR TREK - STARFLEET A 109.
STARGATE 129.
STREET RACER 119.
SUPER BC KIO (MÄRZ) 119.
SUPER BOMBERMAN 2 99.
TETRIS & OR MARIO 89.
THE MASK 119.
TOP GEAR 3000 119.
TRUE LIES 139.
UNIRALLY (APRIL/MAI) 119.
WARIO'S WOODS 89.
WARLOCK 129.
WWF RAW 134.
ZERO KAMIKAZE SQUIRREL 129.



Story Of Thor (MD) 119,-

MEGA ORIVE:
MEGA ORIVE 32 X
(LIEFERUNG PORTOFREI) 359.
GOLF BEST 36 HOLES 129.
GOLF MAGAZIN 129.
METAL HEAD (MÄRZ) 129.
MOTOCROSS CHAMP (MÄRZ) 129.
VR-RACING OELUXE 119.
STAR WARS ARC 99.

MEGA ORIVE:
MEGA ORIVE II OHNE SPIEL 189.
ACTION REPLAY 2 PRO 99.
6 BUTTON CONTROLLER 39.
ANIMANIACS 79.
BUBSY II 69.
CANNON FOOOER 109.
OAFY OUCK IN HOLLYWOOD 109.
OEMOLITION MAN (APRIL) 109.
OUNEH 104.
OYNAMITE HAAOY 99.
ETERNAL CHAMPIONS 39.
FIFA SOCCER 95 99.
FLINK 59.
FLINSTONES - THE MOVIE 104.
HAVOC 69.
JIMMY WHITE SNOOKER 99.
JOHN MAODAN FOOTBALL 95 99.
KAWASAKI SUPER BIKES 119.
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER) 89.
MEGA MAN WILY WARS 109.



Unirally (SN/April/Mai) 119,-

MEGA SWIV 89.
MICKEY MANIA 59.
MICRO MACHINES 2 109.
NBA JAM TOURNAMENT 119.
NBA LIVE 95 109.
NFL QUARTERBACK CLUB 124.
NHL HOCKEY 95 99.
PAGEMASTER 89.
PGA TOUR GOLF II 99.
PITFALL 59.
POWER RANGERS 109.
REOZONE 114.
RISTAR 109.
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION 99.
RUGBY WORLD CUP 99.
SAMURAI SHOWDOWN 109.
SEAQUEST OSV 114.
SHINING FORCE II 129.
SHINOBI III 49.
SLAM MASTERS 139.
SOLEIL OT 114.
SPARKSTER 79.
SPEEDY GONZALES (APRIL) 114.
STARGATE 119.
STORY OF THOR 119.
STRIKER 114.
SUPER STREET FIGHTER II 99.
THEME PARK 109.
TOE JAM & EARL 2 49.
TOUGHMAN CONT. 109.
TRUE LIES 119.

WWF RAW 119.
X-MEN 2 109.
ZERO TOLERANCE 69.

MEGA CO:
MEGA CO II MIT 4 SPIELEN 499.
ANOTHER WORLD 2 99.
OUNGEON MASTER 2 99.
ECCO THE DOLPHIN 2 104.
F-1 BEYOND THE LIMIT 99.
HEIMOALL 99.
JURASSIC PARK DT. CD 89.
LINKS 109.
REBEL ASSAULT 109.
SNATCHER 119.
SOULSTAR 119.
STARBLADE 99.
TOMCAT ALLEY 79.

Theo KRANZ VERSAND

Täglich Neuheiten

Besuchen Sie auch
unser neues
Ladengeschäft in
94032 Passau
Bahnhofstr. 28/
Donaupassage

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

DIE **COMPUTEC** POWER TIPS 4/95



PLAYERS GUIDE

Super Nintendo

Addams Family Values

Seite 404-405

WWF Raw

Seite 402-403

Mega Drive

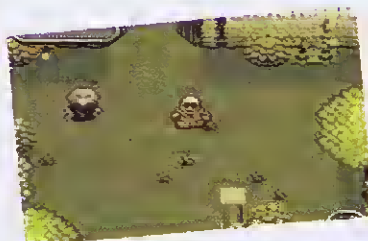
Soleil

Letzter Teil Seite 410-413

Jaguar

Alien Vs. Predator

Letzter Teil Seite 406-409



CODES

Super Nintendo

Actraiser 2	416
C2: Judgement Clay	416
Demon's Crest	413
Oonkey Kong Country	413
Oschungelbuch	401
Earthworm Jim	414
Mickey Mania	416
Pitfall	415
Super Return Of The Jedi	414

Game Boy

Wario Blast	401
-------------------	-----

Mega Drive

Brutal: Paws Of Fury CO	414
Dschungelbuch	413
Earthworm Jim	415
König der Löwen	415
Pitfall	414
Shaq Fu	416
Shining Force II	401

Game Gear

Aladdin	401
---------------	-----

3DO

Shock Wave: Invasion Earth 2012	416
Super Wing Commander	415

Neo Geo CD

King Of Fighters	401
------------------------	-----

PlayStation

Ridge Racer	413
-------------------	-----

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Mega Fun-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner "Mega Fun" je DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag

Leserservice

Postfach

90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

• für Eure Power-Tips aus der MEGA FUN

• für die wichtigsten 192 Seiten des Jahres

• für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

NGD
NEO GEO CD

King Of Fighters '94

Gore Mode/Mai Shiranui

Wer sein Neo Geo (CD) nicht umbauen lassen möchte, hat trotzdem die Möglichkeit King Of Fighters '94 im japanischen Coin-op Original zu spielen, d.h.

mit Blut und natürlich mit Mai Shiranuis wogendem Busen; allerdings benötigt Ihr für diesen Cheat zwei Joyboards. Wartet auf die Hall Of Fame (Cartridge) bzw. ladet zuerst das **DEMO** (CD-ROM) und wartet dann auf die High Score-Liste. Nun drückt Ihr **A** und **D** gleichzeitig auf dem ersten Stick, sowie **B** und **C** auf dem zweiten (jeweils gedrückt halten); jetzt noch **START** auf dem ersten Joyboard, das war's.

RANKING		
1ST	500000	SNK
2ND	400000	SNK
3RD	300000	SNK
4TH	200000	SNK
5TH	100000	SNK



CG
GAME CAR

Aladdin

Passwort

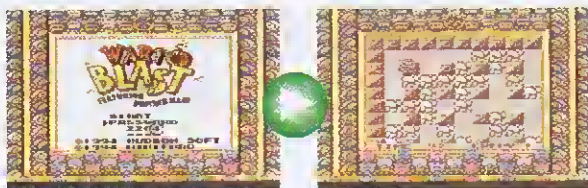
Auf der Flucht	AJGJ
Diebe in Agrabah	LAEA
Höhle der Wunder	ASNF
Höhle der Wunder 2	DMIA
Flug aus der Höhle	INSI
Palast des Sultans	NEUA
Fliegender Teppich	AALG
Jagd auf den königlichen Verräter	BLTO
Kampf mit Jafar	UIAN

GB
GAME BOY

Wario Blast

Alle Extras

Von Dennis Wedding stammt der folgende Cheat zu Wario Blast auf dem Game Boy. Gebt Ihr als Passwort die Ziffern 2264 ein, startet man als Wario, bepackt mit allen Extras, im ersten Level.



TIP DES MONATS

Gewinnt DM 500

Schickt uns einfach Eure Tips und Tricks oder Komplettlösung, die Ihr unbedingt mit Schwarzstift auf unliniertes weißes Papier zeichnet müßt (sonst lassen sich Karten nicht verwenden). Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Vergeßt nicht, Eure Anschrift und Telefonnummer mit anzugeben. Der Gewinner des Tips des Monats wird von uns benachrichtigt und darf sich dann beim Theo Kranz Versand, dem wir für die freundliche Unterstützung danken, Waren im Wert von DM 500 aussuchen. Gewinner dieser Ausgabe ist Stefan Patzke aus Monheim für seine Komplettlösung zu WWF Raw.

Redaktion Mega Fun
Helpline
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

MEGA FUN

Theo
KRANZ
VERSAND

SN
SUPER NINTENDO

Das Dschungelbuch

Levelanwahl

Ebenfalls von Alexander Riedl aus Dresden stammt der Level-Select zu Dschungelbuch. Wenn Ihr das Gerät anschaltet und das Virgin-Logo erscheint, gebt schnell **↑, ↑, ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, ←, →, B, ↑** und **Y** ein. Wenn Ihr jetzt ins Optionsmenü geht, könnt Ihr Euch den Level auswählen, in dem Ihr starten möchtet.



MD
MEGA DRIVE

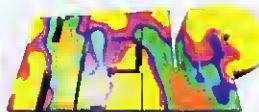
Shining Force II

Configuration Mode

Wenn das Sega Logo erscheint, gebt Ihr so schnell wie möglich folgende Tastenkombination ein:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, ↑ und **B**.

Wenn alles richtig war, ertönt ein kurzer Tusch zur Bestätigung. Drückt nun die **Start-Taste**, haltet sie und bestätigt mit der **A-Taste** solange, bis die Hexe Euch ins Configurationsmenü bringt.





WWF Raw



Stefan Patzke aus Monheim hat uns eine umfangreiche Tips- und Trick-Liste zu seinem Lieblingsmodul WWF Raw zugeschickt. Neben allen Megamoves (auch die von Owen Hart, Bam Bam Bigelow und Lex Luger, die nicht im Video sind) und Codes zum Verändern der Fähigkeiten hat er auch noch ein paar Cheats und Action Replay-Codes gefunden. Stefan, das war megamäßig, und Du erhältst dafür den Tip des Monats. Hier nun zunächst die versteckten Megamoves und Eigenschaften.

Achtung: Bei den Megamoves müßt Ihr die L-Taste gedrückt lassen!

Bei den Eigenschaften alle Tasten gleichzeitig drücken!



Razor Ramon



Eigenschaften: Y, A, ←
Megamove: ←, ←, →, B
Position: Unterhalb vom am Boden liegenden Gegner



1-2-3 Kid



Eigenschaften: ↖, Start, A
Megamove: ↑, ↑, ↑, B
Position: Auf dem Seil, während der Gegner am Boden liegt.



Shawn Michaels



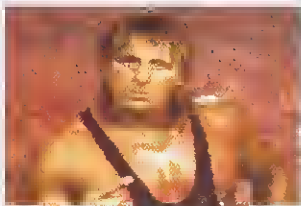
Eigenschaften: ↙, A, Y
Megamove: ↓, →, →, A
Position: Egal



Luna Vachon



Eigenschaften: A, ↗
Megamove: ←, ↓, ↓, B
Position: Über dem am Boden liegenden Gegner



Owen Hart



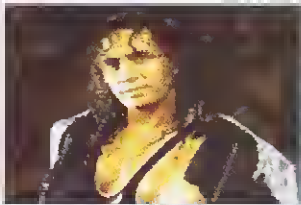
Eigenschaften: ↑, Start, Y, A
Megamove: ↑, →, ↓, Y
Position: Egal



Doink



Eigenschaften: ←, Start, A, Y
Megamove: ←, ←, ←, A
Position: Wenn der wankende Gegner aus dem Ring sieht, müßt Ihr Euch hinter ihn stellen



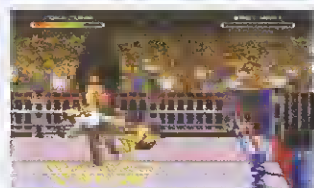
Bret Hart



Eigenschaften: ↙, Start
Megamove: →, →, ↑, B
Position: Gegner am Boden, Bret auf dem Seil



Yokozuna



Eigenschaften: ↑, Y, A
Megamove: ↓, ↓, ↓, A
Position: Vom Seil





Diesel



Eigenschaften: **↓, Start, A, Y**
 Megamove: **↓, ↓, ↓, B**
 Position: **Der betäubte Gegner muß zur größeren Ringhälfte sehen. Stellt Euch dann hinter ihn.**



Undertaker



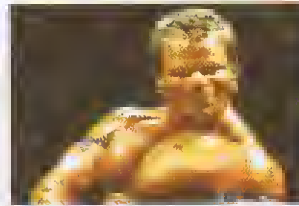
Eigenschaften: **→, Y, Start**
 Megamove: **←, →, →, Y**
 Position: **Egal**



Bam Bam Bigelow



Eigenschaften: **→, A, Y, Start**
 Megamove: **↑, ↓, ←, Y**
 Position: **Egal**



Lex Luger



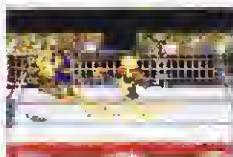
Eigenschaften: **↘, Start**
 Megamove: **↑, ↑, ↓, B**
 Position: **Vor dem Gegner**

Und hier noch ein paar Cheats:

1. Ooink, Bam Bam Bigelow und Luna Vachon haben jeweils einen weiteren versteckten Megamove. Klettert dazu aufs Ringsell, haltet die **L-Taste**, und drückt **↑, ↑, ↑, B**.



2. Fliegt man beim Royal Rumble raus, kann man als anderer Superstar wieder ins Geschehen eingreifen, indem man heftigst auf den **B-Knopf** hämmert, bevor ein neuer Wrestler in den Ring kommt.

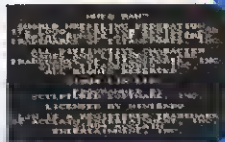


3. Beim Einschalten des Geräts seht Ihr eine weiße Schrift. Drückt Ihr **↑, Y und B**

gleichzeitig, ertönt ein Signal, das die richtige Code-Eingabe bestätigt. Nun könnt Ihr dem Gegner mit einem Faustschlag die Hälfte seiner Energie abnehmen.

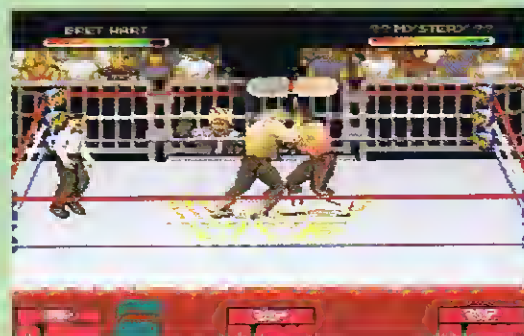


4. Dieser Cheat klappt nur, wenn Ihr ein Dauerfeuerpad habt. Stellt bei der weißen Schrift das Dauerfeuer für die **R-Taste** ein. Sucht Euch nun einen Wrestler aus und geht in das Eigenschaftenmenü, in dem Ihr jetzt alle Werte auf 10 stellen könnt.



Und zuguterletzt noch die Action Replay II Codes:

7E0F4401 = Superschlag
 7E0009FF = Catcher haben andere Farben
 7E06460A = Alle Eigenschaften auf 10 einstellbar
 7E00E400 = Man kann den Stuhl nicht nehmen
 7E053C03 = Spieler 1 wird nicht ausgezählt
 7E0A7903 = Spieler 1 hat unendlich Energie
 7E0A7B03 = Spieler 2 hat unendlich Energie
 7E053E03 = Spieler 2 wird nicht ausgezählt
 7E040EEX = Euer Gegner heißt
 0A = Razor Ramon
 0C = Lex Luger
 0E = Ooink
 00 = Luna Vachon
 02 = Bret Hart
 04 = Undertaker
 06 = Yokozuna
 08 = Bam Bam Bigelow
 10 = Shawn Michaels
 12 = 1-2-3 Kid
 14 = Diesel
 16 = Owen Hart
 18 = Mystery, ein versteckter Catcher!!!!!!





Addams Family Values



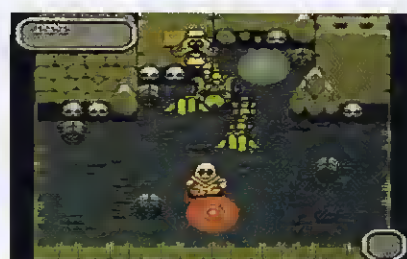
Fester Addams ist im neuen Action-Adventure von Ocean oft in mißlicher Lage. Die Hinweise auf die nächste Station im Game sind sogar ziemlich dürrftig. Auch das erste Passwort läßt sehr lange auf sich warten. Wir haben deshalb den Weg bis dorthin für Euch aufgezeichnet.



1. Als erstes müßt Ihr zu Eurer Großmutter und Euch von ihr die leckeren Schleimplätzchen geben lassen. Benutzt sie, um jederzeit Eure Energie wieder voll aufzuladen.



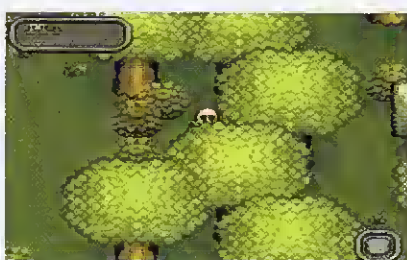
2. Holt Euch nun vom Vater das Tagebuch, in dem Ihr eine Karte findet, und geht in den ersten Dungeon. Beides findet Ihr im linken, unteren Eck des Grundstücks.



3. Der erste Gegner dort ist kein Problem. Weicht seinen Armen nach hinten aus und schießt, wenn er die Greifer wieder einfährt, zweimal. Betätigt nach dem Kampf den Schalter, um den oberen Teil des Gartens betreten zu können.



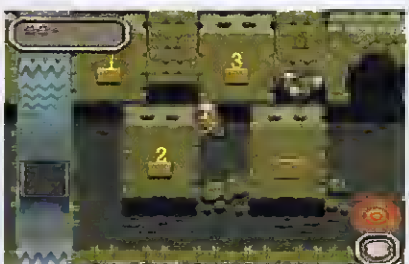
4. Von der fleischfressenden Pflanze erhaltet Ihr den Schlüssel, der Euch Zugang zum zweiten Dungeon verschafft.



5. Schlüpfet geschickt durch die Bäume im unteren Teil des Gartens, um das Tor ganz unten rechts zu finden.



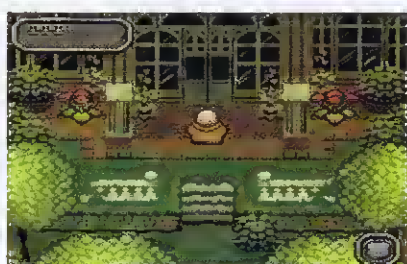
6. Haltet Euch im Labyrinth rechts, und Ihr werdet nach einiger Zeit den Schlüssel zum Gewächshaus und die schwarze Rose finden. Nun geht's wieder Richtung Eingang.



7. Drückt die Schalter in folgender Richtung, und eine Brücke wird auftauchen, über die Ihr die Höhle verlassen könnt.



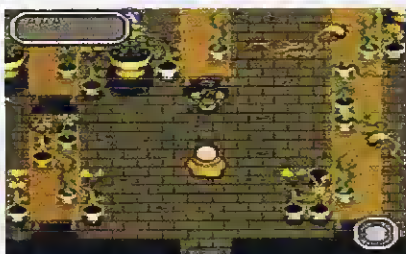
8. Die Riesenblume wartet schon ungeduldig auf die schwarze Rose. Gebt sie ihr, und der Weg in den oberen Garten ist frei.



9. Geht nun soweit nach oben als möglich; nun nach links weiter. Dort oben kommt Ihr zur nächsten Station Eures Abenteuers, dem Gewächshaus.



Addams Family Values



10. Die Pflanze, der Ihr am Anfang dieses Levels begegnet, müßt Ihr mit auf Euren Weg nehmen.



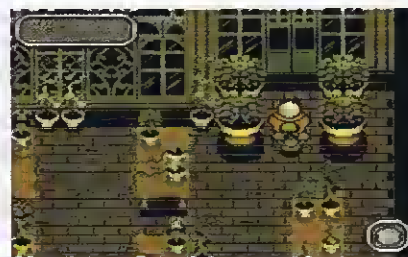
11. Sucht nach einem zweitürigen Raum im oberen Teil des Hauses. Die Linke läßt sich mit dem Schlüssel Eures Begleiters öffnen.



12. Im nächsten Abschnitt findet Ihr zwei Ausgänge nach links. Der Obere führt in den Raum, in dem der Knochenlöffel versteckt ist.



13. Der Untere führt Euch in einen unterirdischen Gang. Dort werdet Ihr nach einiger Zeit einen Kürbis und einen weiteren Schlüssel finden.



14. Zurück zum Zimmer mit den zwei Türen. Mit Hilfe des neuen Keys läßt sich nun auch die rechte Tür öffnen.



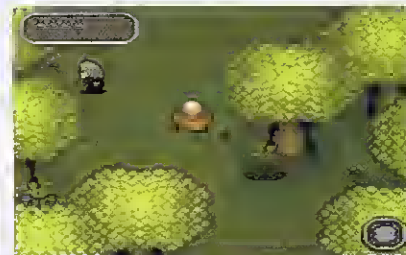
15. Geht im neu eröffneten Abschnitt ganz nach rechts, um die Lebensenergie wieder voll aufzuladen. Erst dann solltet Ihr dem Zwischengegner ins "Auge" sehen.



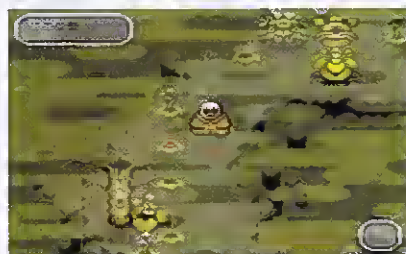
16. Den Obermütz findet Ihr, wenn Ihr nach unten weitergeht. In einem Raum mit vier Säulen werdet Ihr "Scotie"-mäßig zu ihm gebeamt.



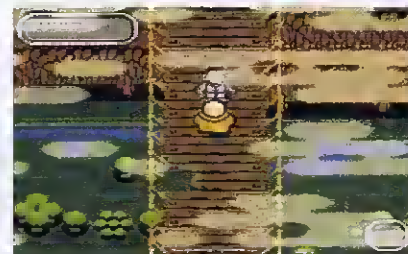
17. Nach dem Ableben (auf die beiden Köpfe schießen) hinterläßt er eine Flasche Dr. Jibes Dünger; Ihr erhaltet auch eine Totenkopf-Lebensenergie mehr.



18. Gebt Oma den Knochenlöffel, und sie marschiert zum Treibhaus. Laßt Euch dort die Plätzchen der neuen Geschmacksrichtung "Unverwundbar" geben.



19. Ganz östlich trifft Ihr eine weitere, mutierte Pflanze. Gebt Ihr den Dünger und erhaltet dafür Samen, die, geworfen, den nächsten Gegner treffen.



20. Der Hausherr berichtet Euch nun von einem Hinweis, den die Kinder entdeckt haben. Nun müßt Ihr sie nur noch finden!



21. Weiter unten könnt Ihr Euch nun von der haarigen Gestalt das erste Passwort geben lassen.





Alien Vs. Predator



Wie versprochen, findet Ihr die Karte, die Euch den richtigen Weg zur Security Card S zeigt. Nachdem diese gefunden wurde, kann man, wie im letzten Teil schon beschrieben, Security Card 6 in Sublevel 4 finden. Vorher sollte man den Bewegungsmelder (Motion Tracker) in der Nähe des Aufzugs in seinen Besitz zu bringen. Im Verlauf des Spiels wird man feststellen, daß solch ein Gerät geradezu unverzichtbar ist. Unsichtbare Predators werden hiermit rechtzeitig erkannt, und auch auf einen Kampf mit den lästigen Aliens kann man sich frühzeitig einstellen.



MOTION TRACKER

Die untere Zahl gibt die Entfernung an. Für die Richtung ist der grüne Pfeil entscheidend, der immer nach Norden zeigt, aber leider recht schwer zu erkennen ist.

Sublevel 5 Nord



Sublevel 5 Süd



Alien Vs. Predator



Mit der Berechtigungskarte der Sicherheitsstufe 6 könnt Ihr nun ins Predator Ship. Dieses erreicht Ihr über Sublevel 1, welches über der im Norden befindlichen linken Schleuse zu erreichen ist. Innerhalb des Schiffs werdet Ihr auf viele Predators stoßen, die mit der Smart Gun leicht zu erlegen sind. Also nichts wie hin, die alles zerstörende Wumme mitgenommen, und im unteren Teil die Security Card 9 aufzusammeln. Ist das geschafft, hat man nur noch das Ziel ins Alien Ship zu gelangen, in dem ein erbitterter Kampf mit der Alien Queen bevorsteht. Zwischen vielen Alien-Eiern werdet Ihr nach ihrem Ableben auch schon die Security Card 10 finden.



Predator Ship



Die Waffen des Marines

Shotgun



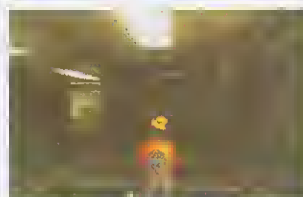
Uneffektiv gegen Predators und naheliegende Ziele. Der Umgang mit diesem Pump-Action Schrotgewehr macht aber am meisten Spaß.

Pulse Rifle

Die M41A richtet auch bei weiter entfernten Gegnern großen Schaden an und ist zur Bekämpfung eines Predators geeignet.



Flame Thrower



Laut Anleitung eine effektivere Waffe gegen gepanzerte Gegner (Predators) als die Pulse Rifle, aber schwieriger zu bedienen, weil das Ziel genau anvisiert werden muß.

Smart Gun

Das Maschinengewehr ist universell einsetzbar und verfügt über eine gewaltige Durchschlagskraft; die beste Waffe, die ein Marine bekommen kann.



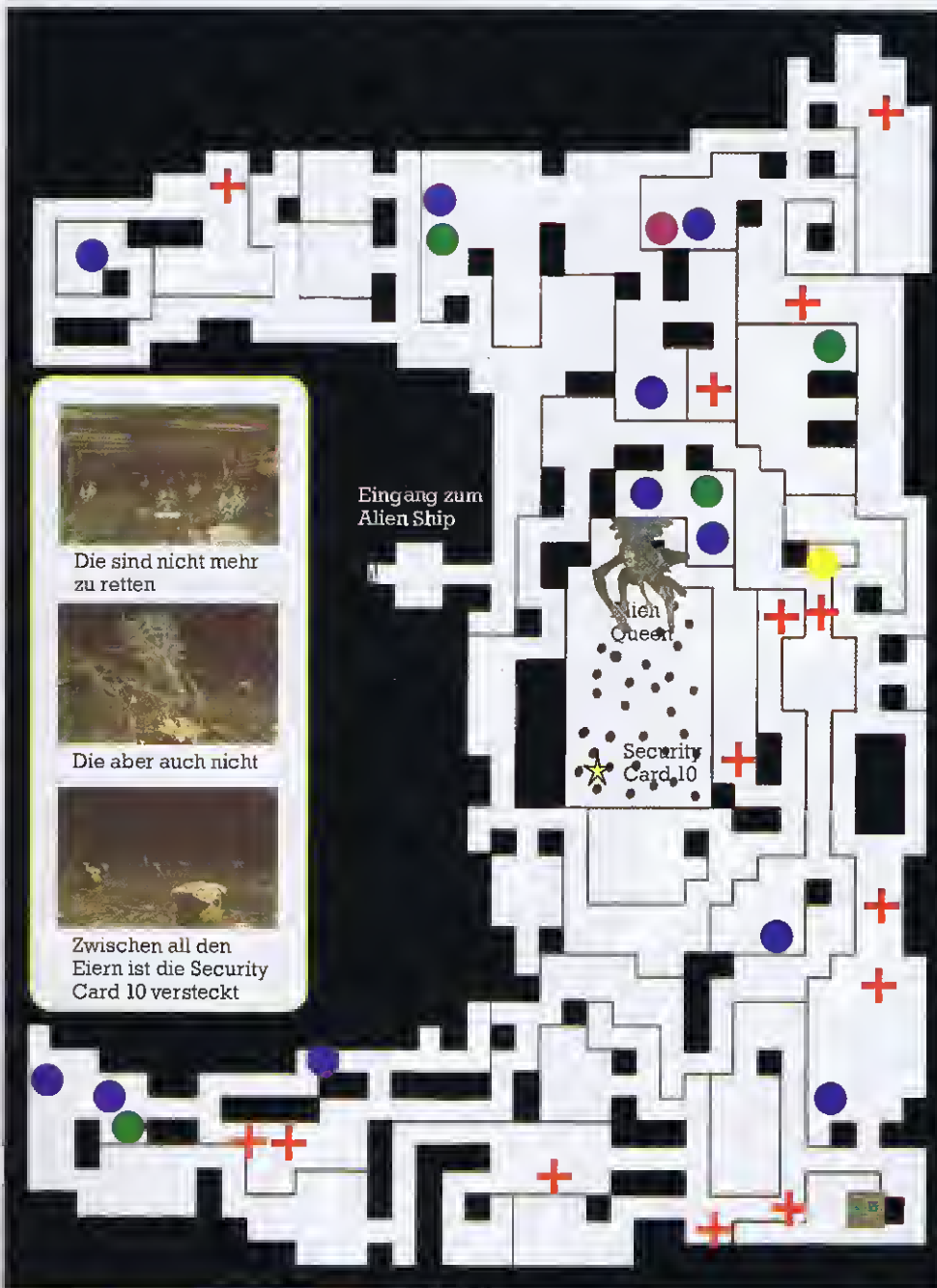
Alien Vs. Predator

Es geht wieder zurück in Sublevel 2, um im Command Center den Selbstzerstörungsmechanismus zu aktivieren. In den zwei Minuten, die Euch noch bleiben, um die Rettungskapsel in Sublevel 5 zu erreichen, bleibt keine Zeit für erbitterte Kämpfe. Daher sollte der Weg erst freigeräumt werden, bevor die Bombe gezündet wird. Ansonsten werdet Ihr es nicht schaffen, die Raumstation vor der Explosion zu verlassen.

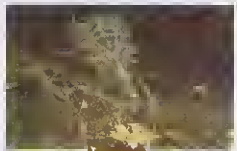


Während gegen die Queen gekämpft wird, greifen auch noch Facehugger und andere Aliens an

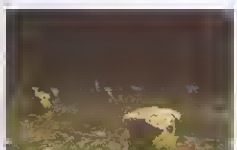
Alien Ship



Die sind nicht mehr zu retten



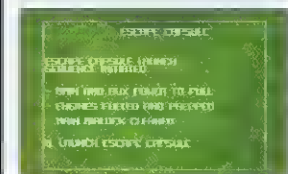
Die aber auch nicht



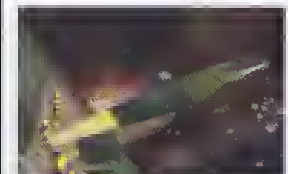
Zwischen all den Eiern ist die Security Card 10 versteckt



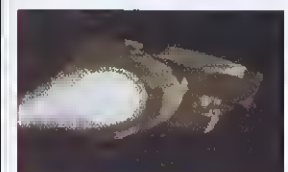
Der Countdown läuft, ab jetzt gibt es kein Zurück mehr



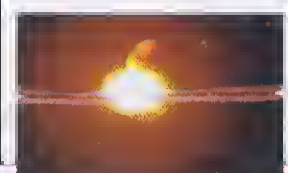
Es ist geschafft, jetzt nur noch in die Rettungskapsel (Escape Pod), und ab geht's



Nach einem gelungenen Start...



...sucht Ihr das Weite



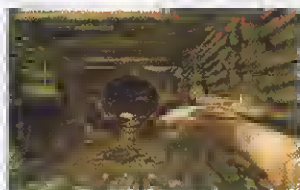
Alles, was sich bei der Explosion des Kernreaktors im Umkreis von 300 km befindet, wird mit dem Planeten zerstört



Alien Vs. Predator



Die Waffen des Predators



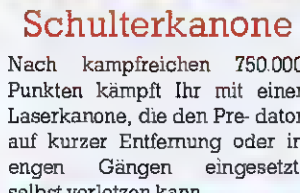
Comdi-Stick

Ab 150.000 Punkte können mit diesem verlängerbaren Stab Elektroschocks verpaßt werden.



Smart Disk

Sind 350.000 Punkte erreicht, erhaltet Ihr eine Disk, die auch entfernte Ziele zu Hackfleisch verarbeitet.



Schulterkanone

Nach kampfreichen 750.000 Punkten kämpft Ihr mit einer Laserkanone, die den Predator auf kurzer Entfernung oder in engen Gängen eingesetzt, selbst verletzen kann.



Unsichtbarkeit

Nur in den seltensten Fällen sollte in einem solchen Zustand gekämpft werden. Kostbare Punkte können damit verlorengehen.

Die Aufgabe des Predators besteht darin, die Alien Queen aufzuspüren und zu vernichten. Zuvor sollte er soviel Punkte erkämpfen, bis er die Schulterkanone bekommt, mit der er der Königin gegenüber treten kann.



Die Waffen des Aliens

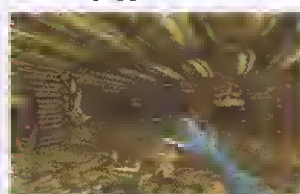
Kiefer

Gegen Marines die optimale Waffe, Predators halten da schon mehr aus. Marines, die dieser Behandlung einmal unterzogen wurden, können nicht mehr verpuppt werden.



Klaue

Auf kurze Distanz eine recht wirkungsvolle Waffe, Türen und Luken lassen sich damit öffnen.



Schwanz

Ein schlagkräftiger, universell einsetzbarer giftiger Schwanz erreicht auch weiter entfernte Gegner.



Verpuppen

Wendet Ihr die Kombination Klaue, Schwanz, Klaue an, kann ein Marine verpuppt werden. Der Ausschnitt links zeigt die verschiedenen Entwicklungsstadien.



Die vier Generatoren, die um das Kraftfeld verteilt sind, müssen vor der großen Befreiung erst noch zerstört werden.



Da sämtliche Aufzüge außer Betrieb sind, muß das Predator Schiff über mehrere Schächte erreicht werden. Hier wird die Königin in der Nähe der Smart Gun gefangengehalten. Dort angelangt, schaltet Ihr das Kraftfeld aus, um die Alien Queen zu befreien. (Gerd)



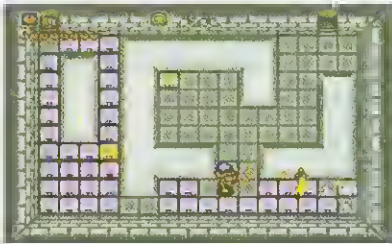


Soleil



Mit diesen drei Helplineseiten wollen wir unsere Komplettlösung zu Soleil beenden, viel Spaß beim Durchzocken!

Der Ausgang des Wurzeltempels befindet sich rechts unterhalb des Endgegner-Raumes. Um dorthin zu gelangen, springt Ihr erst, mit Hilfe von Charlie, nach links an der Mauer entlang über den Abgrund, dann lauft Ihr über die Treppe, und von dort aus springt Ihr nach rechts zum Ausgang. Jetzt geht es zurück zum Turm von Babel; dort spinnt sich die Raupe ein, danach betretet ihr den Turm. Da der Expresslift ausgefallen ist, müßt Ihr den Turm zu Fuß bewältigen. Der erste Raum ist mit Ciel und Pengi, oder dem Löwen kein Problem, Ihr müßt nur mit dem Abprallerwurf die Sprengblöcke treffen.



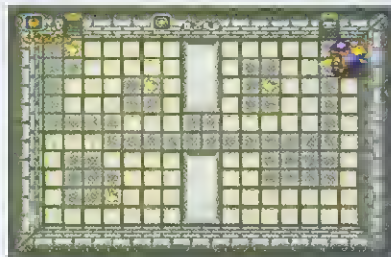
Im zweiten Raum müßt Ihr den Block zweimal treffen, dann bewegt sich dieser ein Stück und läßt den Boden unter sich verschwinden. Habt Ihr diese Prozedur oft genug wiederholt, erscheint der Ausgang.



Der nächste Raum ist mit Dino, der Euch sicher über die Laufbänder bringt, dem Löwen sowie Cecil kein Problem. Ihr müßt die Charaktere nur schnell genug wechseln.



Im nächsten Stockwerk müßt Ihr einen sicheren Weg durch die Flammen schlagen.



Der nächste Raum ist nur mit etwas Glück zu schaffen. Nehmt Charlie ins Team und springt gegen das oberste linke Trampolin, dann steuert Ihr in die gewollte Richtung, was sich aber nur in engen Grenzen verwirklichen läßt.



Der sechste Raum ist ganz einfach; Ihr geht links unten in die Ecke und springt auf das im Bild gezeigte Feld einmal, und schon zeigt sich der Ausgang.



Das nächste Rätsel ist einfach zu lösen. Durch geschicktes Verschieben der Blöcke bildet Ihr eine Art Zündschnur und laßt das Ganze mit einem Powerblock enden. Schlagt jetzt zu, und der Weg ist frei.



Der nächste Raum ist Nummer fünf etwas ähnlich; auch hier solltet Ihr Charlie benutzen, um Euch durch das Trampolinwirrwarr katapultieren zu lassen.



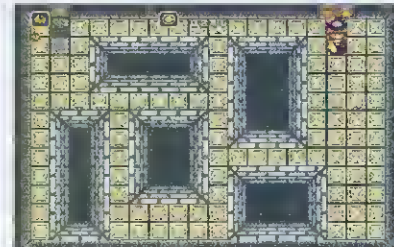
In Numero neun ist ein flinkes Schwert gefragt. Ihr müßt Euch durch das "Labyrinth" einfach möglichst schnell durchkämpfen.



Jetzt liegt ein Verschiebepuzzle vor Euch. Fangt links unten in der Ecke an und arbeitet Euch nach oben durch.



Der letzte Raum vor dem Dach ist ein verdecktes Labyrinth. Um dieses zu durchqueren, stellt Ihr Euch einfach an den Rand des Abgrundes, so daß ein Stück Eurer Spielfigur zu sehen ist, dann macht dieser Raum keine Probleme mehr.

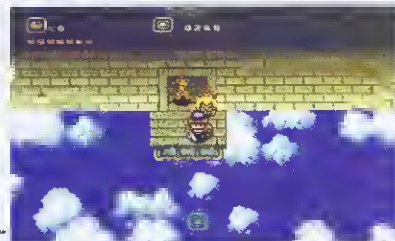


Soleil

Nachdem Ihr das Dach des Turms von Babel erreicht habt, müßt Ihr nur noch den Samen einpflanzen, und der Weg in den Himmel ist frei.



Am Eingang des Tempels könnt Ihr ein Zusatzherz ergattern, indem Ihr über alle Blumen läuft und diese zum Tanzen bringt. Das Herz erhaltet Ihr dann links oben auf der Mauer von einem kleinen Mädchen. Um hinter der ersten Wiese weiterzukommen, müßt Ihr Euer Schwert aufladen und es auf die in der Luft schwebenden Pflanzen werfen. Der folgende Abschnitt ist einfach. Sobald Ihr diesen hinter Euch gebracht habt und durch das Tor geschritten seid, steht Ihr vor einer Tafel. Um das folgende Rätsel zu lösen, müßt Ihr die Pflanzen oberhalb des Schildes nieder-mähen, worauf darunter ein Pfeil aus Blumen erscheint. Jetzt nehmt Ihr Anlauf und springt über den Abgrund. Da dieser zu groß ist, um ihn auf Anhieb zu schaffen, sind unsichtbare Plattformen verteilt, die Ihr erst erkennt, wenn Ihr springt, denn dann seht Ihr Euren Schatten.

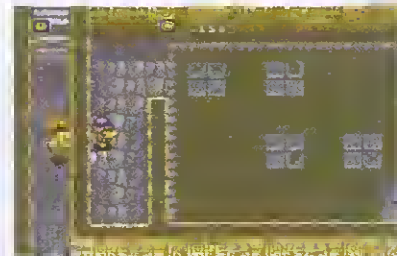


Habt Ihr auch die anderen Abgründe nach derselben Methode übersprungen, müßt Ihr Euch dem Herrn des Wolkentempels stellen. Um diesen anzulocken und die Arena vorzubereiten, müßt Ihr an den vier Ecken auf die mit einem Hunde-Symbol gekennzeichneten Platt-



formen springen. Der Drache wird nach der üblichen Methode besiegt: Schwert aufladen, dem Gegner ausweichen und dann immer feste drauf.

Nachdem Ihr den Bösewicht besiegt habt, erhaltet Ihr die menschliche Sprache zurück, behaltet aber die Fähigkeit, mit Tieren und Pflanzen reden zu können. Jetzt verläßt Ihr den Raum durch das Tor und findet Euch am Fuß des Turms von Babel wieder. Sprecht den Arbeiter, der mit Euch gefangen ist, zweimal an, danach schlüpft ein Schmetterling. Mit dessen Hilfe könnt Ihr Euer Schwert steuern und den Schalter auf der anderen Seite der Mauer betätigen, und schon seid Ihr wieder frei. Nun könnt Ihr einen Abstecher nach Soleilstadt machen, um den König aufzusuchen, der Euch das Zauberschwert gibt. Bei dieser Gelegenheit könnt Ihr Eure Lebensenergie um einen Apfel bereichern, indem Ihr im ersten Stock das Quartier des Königs mit Charlie im Schlepptau aufsucht, mehr wird nicht verraten. Jetzt wird es aber Zeit, sich dem Problem in Iris anzunehmen. Sobald Ihr im Menschen-dorf angekommen seid, müßt Ihr im unteren Haus solange die Leute ausfragen, bis sie keine neuen Infos mehr ausplaudern. Dann flugs zum Abgrund oberhalb des Dorfes gesprintet und die Blume angequatscht. Befolgt ihre Anweisungen; stellt Euch an den oberen Rand des Abgrundes und reist mittels eines Wirbelsturms in die Vergangenheit. Dort angekommen, könnt Ihr nur einen kurzen Besuch im gerade gegründeten Tierdorf machen und Armadill in Euer Team aufnehmen. Mit seiner Hilfe ist es ein Leichtes an die Schuhe im Menschendorf zu kommen, danach reist Ihr automatisch in die Gegenwart zurück. Von der Großmutter erhaltet Ihr einen Tip über die Kamelienwüste. Diese sucht Ihr sofort auf und betretet sie durch den unteren Zugang. Geht links in das mittlerweile nicht mehr verlassene Dorf. Der Eingang zum Tempel ist jetzt offen und Ihr müßt den fünften Stock des Gebäudes erklimmen. Um dort weiterzukommen, müßt Ihr die im Bild gezeigte Stelle benutzen. Solche etwas hellere Stellen in der Mauer gilt es noch öfter zu finden; benutzt Armadill, um Abgründe zu überwinden.



Oben im Tempel angekommen könnt Ihr an einem Seil nach unten klettern und erhaltet ein Pulver, das die Tür zum nächsten Obernotz öffnet. Diesen besiegt Ihr, indem Ihr das Schwert auf ihn werft, wenn er sichtbar ist. Achtet auf seine Zunge, dann habt Ihr keine Schwierigkeiten.



Habt Ihr ihn erledigt, gesellt sich Mao zu Eurer Party und steigert die Fähigkeiten der anderen Tiere, wenn Ihr ihn anwählt. In der Eingangshalle des Tempels werdet Ihr "zum Dank" für die Befreiung der Wüstenstadt in den Kerker geworfen. Um zu entkommen müßt Ihr nur an der oberen Wand einen besonders hellen Fleck finden; benutzt Ihr dort das Schwert, dann öffnet sich ein Geheimgang. Der Wirbelwind ist nach Fegefeueria weitergezogen, und wir verfolgen ihn natürlich. Dort lauert der nächste Endgegner. Diesen kennen wir ja bereits aus unserem vorherigen Besuch in Fegefeueria. Um ihn zu besiegen, müßt Ihr Dodo mitnehmen. Dieser befindet sich auf der Vogel-förmigen Insel in der Lava und stellt sich als der letztesmal noch verbrannte Vogel heraus. Mit seiner Hilfe könnt Ihr den Holzklotz vor den Endgegner ziehen. Um den Puppenspieler zu besiegen, müßt Ihr Löwe und Pengi wählen. Werft das Schwert auf die Holzpuppe, die dann zerspringt. Wenn es landet, um die Teile seiner Marionette einzusammeln, könnt Ihr ihm Saures geben.



Der Wirbelsturm flüchtet jetzt in die Anemonenbucht; dort solltet Ihr zuerst das Tierdorf aufsuchen und mit dem Affen am Eingang reden. Nachdem Eure Überredungskunst bei den anderen Tieren versagt hat, sprecht Ihr wieder mit dem Affen, bis dieser alleine los-



Soleil

zieht, um sich dem Ungeheuer zu stellen und das Dorf zu retten. Folgt ihm an den Strand, an dem er verwundet liegt. Der Zugang zum Endgegner befindet sich gleich unterhalb des Affen zwischen vier Seesternen. Gregor stellt sich als wild hin- und herrollende Kugel heraus, die sich nach einigen Würfen auch noch zerteilt. Weicht den Bruchstücken aus und bewerft sie solange mit dem Schwert, bis sich alle aufgelöst haben.



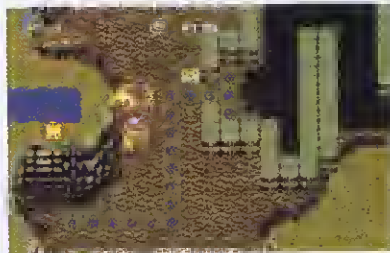
Nachdem sich Gregor verabschiedet hat, kehrt Ihr ins Tierdorf zurück und sprecht mit den Tieren, dann landet Ihr automatisch wieder in der Gegenwart. Vor dem Tierdorf könnt Ihr Euch mit der Hilfe des Schmetterlings und Dodo's einen Zusatzapfel holen. Weiter geht es ins Dahllental, in das sich der Wirbelsturm als nächstes hinbegeben hat. Am Fuß des Berges hat sich ein Dungeon geöffnet; um diesen besser durchqueren zu können, solltet Ihr auf Dino zurückgreifen. Bei der Mutter aller Ungeheuer angekommen, nehmt Ihr einfach wieder Pengi und Löwe, und schon ist das Herz dank keinerlei Gegenwehr weggeputzt.



Als nächstes steht Soleilstadt auf dem Plan. Nachdem Ihr im Schloß durch Euer Erscheinen den König "gerettet" habt, geht es in die Kirche. Wartet, bis die Soldaten die Monster erledigt haben, und geht zurück zum König, sprecht mit ihm und seinem Berater, danach folgt eine Befragung der Leute des sich im Bau befindlichen Brunnsens. Jetzt nur noch das Schild gelesen und Soleilstadt ist vorerst gerettet. Zwischendurch könnt Ihr Euch noch einen Extraapfel besorgen. Dazu geht Ihr zur Kirche. Im Garten davor, rechts unten,



befindet sich eine Blume, die sich falsch herum dreht. Springt auf sie und eine Treppe erscheint am Wassergraben; jetzt müßt Ihr nur noch zugreifen. Auch der letzte Helfer gesellt sich in der Stadt zu Euch. Dazu müßt Ihr mit Eurer Mutter und der Frau, die wie Eure Mutter aussieht und sich in dem zum Verkauf stehenden Haus befindet, solange sprechen, bis diese sich verdächtig fühlt. Dann nehmt Ihr Johnny in Eure Party, und siehe da, der fehlende Charakter steht vor Euch und Ihr seid komplett. Der Wirbelsturm hat sich inzwischen auf den See in der Mitte der Karte zurückgezogen, dort befindet sich jetzt auch ein Dungeon. Um am Eingang weiterzukommen, müßt Ihr nur mit dem Stein einen Graben ziehen und anschließend den Schalter drücken. Dann könnt Ihr mit Dino übersetzen.



Danach schlagt Ihr Euch durch die Felsen, achtet dabei auf die Stachel. Als nächstes müßt Ihr mit Hilfe des Schmetterlings und Dodo's einen Block aktivieren. Dann müßt Ihr die Dienste von Armadill in Anspruch nehmen. Um am Abgrund weiterzukommen, werft Ihr erst das Schwert, und es erscheinen Plattformen; aber Vorsicht, diese zerbröseln recht schnell, und Ihr solltet Charlie und Leviathan im Team haben, um sicher rüberzukommen.



Habt Ihr diese schwierige Stelle überwunden, gelangt Ihr zu einer Gruppe von Monstern. Unterhaltet Euch mit diesen und Ihr bekommt Zugang zu den Toren der fünf Sinne. Beginnen wir beim obersten und klappern die ganze Sache gegen den Uhrzeigersinn ab. Falls Euch die Energie knapp werden sollte, könnt Ihr bei Mutter Ungeheuer jederzeit auffrischen. Das erste Tor verbirgt eine Raupe. Um diese zu besiegen, solltet Ihr über die Steine laufen und dann die brüchigen Platten durch einen Sprung zum Einsturz bringen, die darunter erscheinenden Stacheln setzen der ansonsten unverletzlichen Raupe arg zu. Als nächstes tretet Ihr gegen eine Musikknote an. Gegen sie solltet Ihr eine Kombi aus Löwe und Pengi wählen, sowie auf die Hilfe von Dino zurückgreifen, dann gibt sie schnell auf. Das Auge im nächsten Raum ist total easy, Ihr werft einfach Euer Schwert und deckt damit die Platten auf; so seht Ihr das Auge und könnt es mit weiteren Schwertwürfen bearbeiten, bis es verschwindet. Die Hände sind der nächste Gegner, auch sie sind mit der Kombination von Löwe und Pengi kein Problem. Als letztes stehen noch die Mündler auf dem Programm. Hier müßt Ihr einfach nur die Äpfel, Pac Man-like, einsammeln, dann verabschieden sie sich von selbst. Jetzt erscheint ein letztes Tor, hinter dem sich der ultimative Endgegner befindet. Diesen besiegt Ihr, indem Ihr Dodo und Mao anwählt und das Schwert auf den Gegner werft. Sobald Ihr ihn getroffen habt, bleibt er stehen und sein Auge erscheint. Wechselt nun auf Löwe und Pengi. Dieses Spiel setzt Ihr solange fort, bis auch dieser Hoschi aufgibt.



Nun habt Ihr es geschafft! Ihr könnt im Dorf noch einmal alle Leute aufsuchen und mit ihnen reden. Dann holt Ihr Euren Hund Johnny im Zimmer des Königs ab und genießt den Abspann. (Stefan)





Ridge Racer

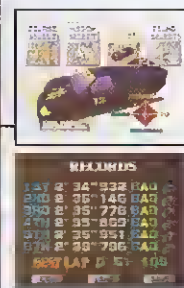
Black Car, Namco Pad-Justierung (Negcon)

Justierung des Namco Pads (Negcon)

Mit der Grundeinstellung ist es unmöglich, die Kutschen elegant um die Kurven zu steuern. Wählt deshalb im Options-Menü "Configuration" und drückt hier auf "Start", um die Justierung zu aktivieren. Nun könnt Ihr das Spiel sowie den Radius der Lenkung aus vorgegebenen Möglichkeiten einstellen.

Black Car

Die Lösung, um den schnellen Flitzer selbst fahren zu können, ist ganz einfach: Gewinnt zunächst alle vier Strecken und wählt dann nochmals die letzte Runde an. Neben dem normalen Gegner fährt Ihr nun auch gegen die schwarze Kutsche, die Euch in der ersten Runde grundsätzlich problemlos überholt. Das braucht Euch aber gar nicht zu stören, denn einziges Ziel muß es sein, drei fehlerfreie Runden hinzulegen, die Gesamtzeit sollte unter 3,15 min liegen. Ist dies der Fall, kommt Euch die flache Flunder erst auf den letzten Metern kurz vor dem Ziel



Das Negcon sollte im Options-Menü zunächst justiert werden (MF-Einstellung: 5mm Spiel, 135° Ausschlag), die Konfiguration wird auf der Memory Card über die persönlichen Rekorde gespeichert. Der schwarze Möchte-Gern-Lamborghini brettert satte 280 km/h und läßt sich mit sturem Bleifuß um den kompletten Kurs schaukeln, Harakiri!

gefährlich nahe, jedoch meist (!) nicht mehr vorbei. Eine andere, allerdings sehr riskante Möglichkeit ist es, alle Kurven böse zu schneiden, sobald der Sprecher ankündigt, daß Euch jemand am Auspuff klebt. Dies gelingt am leichtesten im Baustellenabschnitt, führt aber häufig zu einer "richtigen" Kollision, bei der Ihr immer den Kürzeren zieht.



Das Dschungelbuch

Spielt mit Köpfchen

Beginnt ein ganz normales Spiel und drückt dann **Start**, um eine Pause einzulegen.

Gebt nun **←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓** ein. Das Spiel wird einen Autoreset durchführen und Mogli die Levels nun buchstäblich auf den Kopf gestellt angehen.



Demon's Crest

Nur die Obermotze als Gegner

RBNL
XHGB
VGBB
LYLD

Mit diesem Passwort könnt Ihr durch sämtliche Levels gehen, ohne auch nur einen einzigen Gegner anzutreffen. Ihr braucht also nur noch die Endgegner flachzulegen.



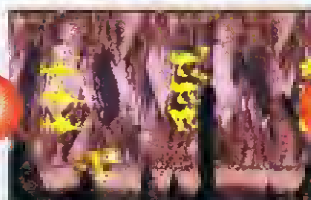
Donkey Kong Country

Dies & das

Gebt während des Vorspanns **↓, Y, ↓, ↓, Y** ein und Ihr könnt alle Bonus-Ebenen auswählen und spielen.

Geht im "Select Game"-Bildschirm auf die Option "Erase Game" und aktiviert sie. Gebt nun folgende Tastenkombinationen ein: **B, A, R, R, A, L** und Ihr startet mit 50 Leben.

Mit **B, A, ↓, B, ↑, ↓, ↓, Y** (ebenfalls im "Erase Modus") kann im Zwei-Spieler-Modus der Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, gewaltsam die Kontrolle über das Geschehen an sich reißen, indem er **Select** oder **A** drückt.





Earthworm Jim

Energie aufladen/Debug Menü

Im Pausenmodus könnt Ihr einmal pro Runde Eure Energie wieder auf 100 % bringen, wenn Ihr folgenden Code eingibt:

A, B, X, Y, Y, X, B, A

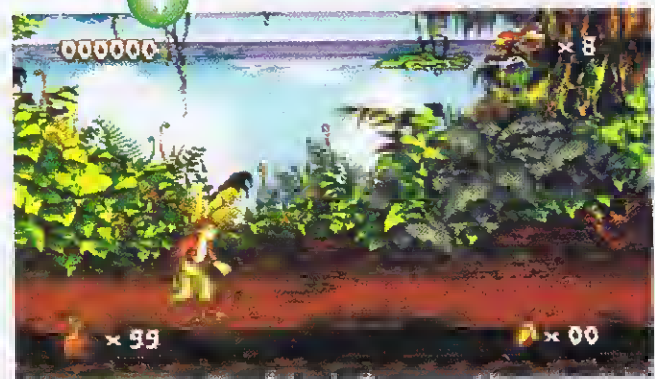
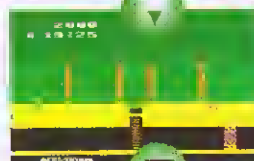
Debug Menü:

Startet das Spiel ganz normal und drückt Pause. Nun haltet Ihr das Steuerkreuz nach **←** und drückt **A**. Laßt beides los und gebt nun **B, X, A, A, B, X, A** ein. Der Screen wird schwarz/weiß und die Gesichter der Programmierer erscheinen auf dem Screen. Betätigt nun irgend einen Knopf zweimal und Ihr landet im versteckten Debug Menü.



Pitfall

Dies & das



Die folgenden Codes werden alle im Titelbild eingegeben:

A, B, ↑, C, A, C, A - Für alle Waffen sind 99 Schuß verfügbar.

→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓ - Startet mit neun Leben.

C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓ - Mitwirkende beim Spiel ansehen.

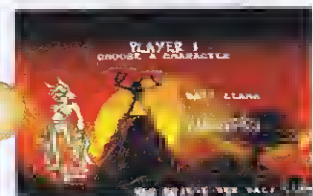
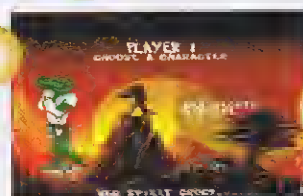
↓, 26 mal A, ↓ - Spielt die Original VCS 2600 Version

Im Titelbild solltet Ihr **↑, ↓, A, B, C, C, B, A, ↓, ↑** drücken, um als Karate Croc ins Geschehen einzugreifen. Wenn Ihr als Dali Llama auf den Plan treten wollt, müßt Ihr **C, A, B, A, ←** und **A** eingeben.



Brutal: Paws Of Fury

Steuert die Endgegner

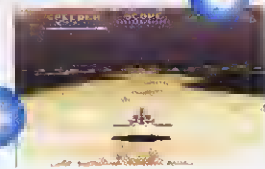
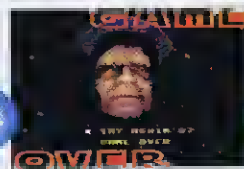
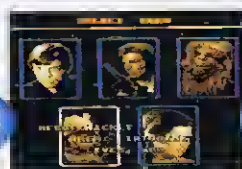
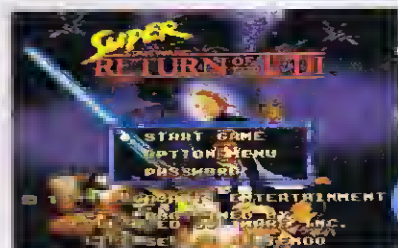


Super Return Of The Jedi

Dies & das

Im Menü des Titelbilds könnt Ihr folgende Tastenkombinationen eingeben:

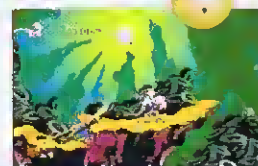
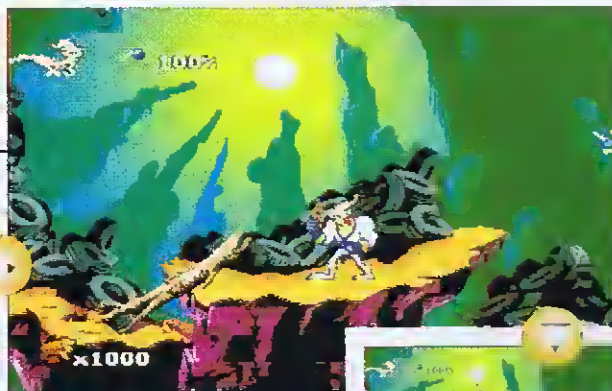
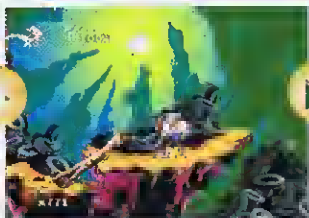
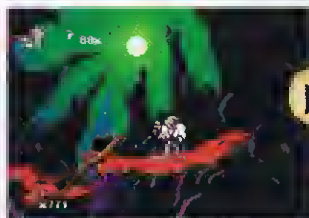
A, B, A, Y, A, X für 7 Continues; **X, X, B, A, Y** für 99 Leben; **A, B, A, B, A, B, A, B** für den Abspann; **X, X, Y, Y, Y, X** für alle Figuren, und **B, X, B, X, B, X, B, B, Y** für unendlich Smart Bombs.





Earthworm Jim

Dies & das



Die folgenden Codes werden alle im Pausenmodus eingegeben. Falls Ihr alles richtig gemacht habt, hört Ihr eine kurze Sprachausgabe als Bestätigung.

A, C, C, A, B, B, A, C - Diesen Trick könnt Ihr einmal pro Level verwenden, um Eure Energie wieder voll aufzuladen.

A, B, B, B, C, A, C, C - Weapon Power Up (maximale Munition).

C, A, B, C, A, B, A, C - Plasma Shot.

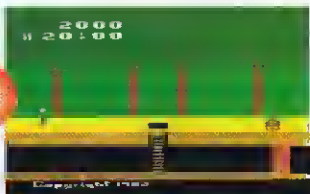
B, B, C, C, A, A, A, A - Extraleben.



Pitfall

Original 2600er Version

Im Titelbild, wenn der Bumerang um Option und Start kreist, müßt Ihr **Select**, **6 mal A** und wieder **Select** drücken, um in die kultige Atari VCS 2600-Version des Spiels zu gelangen.



König der Löwen

Debug Menü

Im Optionsmenü gebt Ihr **→, A, A, B** ein und drückt **Start**. Im nun folgenden Menü könnt Ihr Unverwundbarkeit einstellen und den Level frei auswählen. Allerdings kommt Ihr nach Beendigung der Stage automatisch in die zweite Spielebene.



Super Wing Commander

Verstecktes Debug Menü

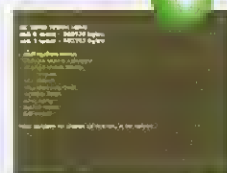
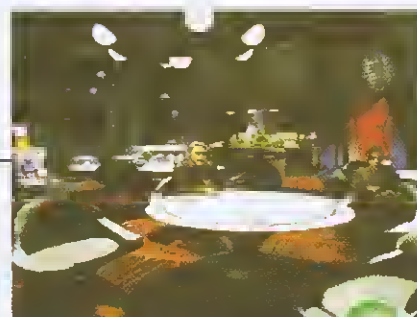
Geht in den Rec Room und haltet dort die Taste **X**. Nun gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: **B, B, C, C, A**. Ein seltsamer Ton bestätigt die richtige Eingabe des Codes. Laßt **X** los und haltet die beiden Buttons oben am Pad gedrückt und betätigt **P**. Nun steckt Ihr in einem geheimen Menü, in dem Ihr Euch u.a. sämtliche Videoszenen des Spiels ansehen könnt. Die "System Flags" sind besonders interessant.

Setzt Killable auf **False** und schon seid Ihr unverwundbar.

Wird bei Bangable **False** eingetragen, könnt Ihr nicht mehr mit feindliche Schiffen oder Asteroiden kollidieren.

Den Punkt "Picker Access" müßt Ihr auf **True** schalten, dann ins Spiel zurückkehren und im Rec Room ein paar mal durch sämtliche Punkte im Raum gehen, bis schließlich Pick Campaign und Pick Mission anwählbar sind.

Schaltet Ihr "Finger of Death" auf **True**, zerbröselt es ins Visier genommene Gegner, sobald Ihr **L, R, B** gleichzeitig drückt.





Mickey Mania

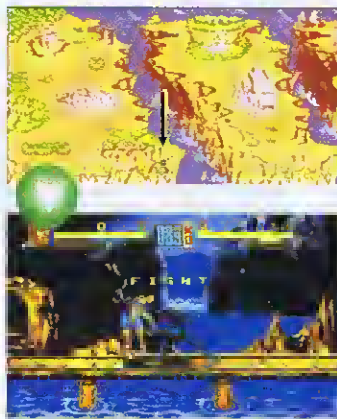
Levelwahl

Von Alexander Riedel aus Dresden stammt die Levelwahl zu Mickey Mania. Im Optionsmenü geht Ihr in den Sound Test Mode. Dort hört Ihr Euch als Musik "Beanstalk 1" und als Sound "Extra Try" an. Stellt den Cursor auf **Exit** und haltet die Taste **L** ca. 10 Sekunden gedrückt, bis Ihr einen Ton hört. Wenn Ihr nun das Spiel startet, kommt Ihr in das Level-Select-Menü.



Shaq Fu

Bonuskampf



Im Storymodus des Prügelspiels um den Orlando Magic Star Shaquille O'Neal gibt es einen versteckten Bonus-Fight. Geht auf der Oberlandkarte unter den Punkt Gargoyles Peak. Dort gibt es eine Treppe, die von der Klippe herunter zu einer Höhle führt. Geht mit Shaq dorthin und drückt **Start**, um in den Bonuskampf zu kommen.



Actraiser 2

Unendlich Leben/Letzter Level



Arne Junck aus Hamburg hat uns ein nützliches Passwort zu Enix' Hack'n Slay geschickt. Gebt als Kennwort **Myst Myst Myst** ein und Ihr steht mit unendlich vielen Leben vor dem Endgegner.



Shockwave: Invasion Earth 2012

Unverwundbarkeit u.a. nützliche Features

Im Spiel drückt Ihr **Pause** und müßt nun den Generalcode eingeben. Ohne diesen laufen die unten angeführten Cheats nicht. Der Code lautet: **B, A, C, C, A, A** und anschließend **X**.

Nun könnt Ihr schon mal zwei neue Manöver ausführen:

Haltet die **L-Taste** und drückt das Steuerkreuz nach oben, um Euch einmal um Eure eigene Achse drehen zu können.

Steuert Ihr mit gehaltenem **L-Button** nach unten, fliegt Ihr einen Salto und werdet so lästige Verfolger los.

Doch es kommt noch besser! Geht Ihr danach nochmals in den Pausenmodus, könnt Ihr einige Cheats aktivieren:

A, A, B, A, C, A, X

A, C, A, B, A, A, C, A, A, A, X

A, B, A, C, A, A, B, A, X

Euer Laser wird verstärkt

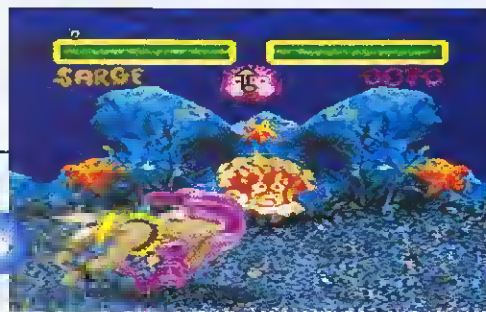
SMART BOMB

Unverwundbar, kein Spritverbrauch, unendlich Laserenergie, endlos Rockets, herrlich! Rockets werden sofort nachgeladen.



C2: Judgement Clay

Spielt als Sarge



Von Daniel Regerer aus Berlin stammt der folgende Tip zu Interplays Prügelspiel. Im Startmenü haltet Ihr die **X-Taste** und gebt **L, L, ↑, ↓, ←, ↓** ein. Nun könnt Ihr zusätzlich zu den normalen Figuren auch den Endgegner Sarge anwählen.



Angebot

Hallo Leute!

Ich bin der Ochse. Ich würde ja gerne an dieser Stelle schleimen, aber meine Nase ist momentan dicht. Du (nein, nicht Du, sondern der Neue) wirst mich nicht kennen, aber dafür Schlulfi. Ich habe gehört, daß Du nicht besonders zufrieden bist mit Deinem Job. Da meine eisernen Strohreserven (mein Essen) immer weniger werden, schlage ich vor, daß Du für mich arbeitest. Deine Aufgabe würde darin bestehen, meinen 300 ha großen Acker zu pflügen, die Saat auszusäen und schließlich zu ernten (aber mit der bloßen Hand). Na, was sagst Du zu meinem Angebot? Dh, Du willst ein? Sehr gut! Für Verpflegung (gekauter Hafer) und Schlafplatz (im Stall) habe ich bereits vorgesorgt. Meine Adresse bekommst Du von Schlulfi. Apropos Schlulfi: Der Schlingel, der Dein Vorgänger war, hat es schon nach zwei Tagen nicht mehr ausgehalten und ist mit einem Sack voll Getreide getötet. Also, bis dann:

Der Ochse

Nicht daß ich etwas gegen Dich hätte - ich kenn' Dich ja gar nicht. Allerdings möchte ich auch, daß dies so bleibt. Nur höchst ungern würde ich für ein ehemals (!) männliches Vieh aus der Gattung der Unpaarhufer, dem noch zu allem Überfluß jenes Körperteil entfernt wurde, das gegen Tritte besonders empfindlich reagiert, arbeiten. Auch Aufgabenstellung, sowie Bezahlung und Rahmenbedingungen erscheinen mir nicht sonderlich erstrebenswert. Da bleibe ich doch lieber in meinem jetzigen Beruf und laß mich von der Heilsarmee ernähren.

Ein Schnitzel für den Spitzel

Guten Tag

Mein Name ist James Pond IV. Ich bin Geheimagent des CIA (Nein, das ist keine Textilfirma) und bitte die Leser dieses Magazins um deren Mithilfe. Ich bin auf der Spur eines nationalen Schwerverbrechers, der in der Gangsterszene als "Der Neue" bekannt ist. Der begründete Verdacht lautet auf wiederholtes Beleidigen der Öffentlichkeit und des Staates (Zitat: "Bundespest"). Außerdem benutzt er des öfteren geheime Schriftzeichen, die wohl nur Mit- und ohne Glieder seiner Sekte, bekannt als Mega Fun-Crew, entziffern können (Zitat: "*+-%\$"). Es gibt auch Hinweise, die zur Ergreifung dieses Monsters führen sollen:

1. Das Aussehen! Er trägt sein Atemgerät ständig mit sich herum, da er seine Lunge, seine

Leber, sein Gehirn und diverse andere Organe für teures Geld verkauft hat, nur um dieses umgehend bei der nächstbesten Prostituerten zu verpulvern!

2. Der Name! Er (?) dürfte wohl der Einzige sein, der auf die Frage: "Wie ist Dein Name?" mit "Ich bin neu hier" antwortet.

3. Der Intelligenzquotient! Falls er diesen Brief wirklich abdruckt, kann man mit ziemlicher Sicherheit davon ausgehen, daß es mit seinem Geisteszustand nicht weit her sein kann. Mit einem Phantombild kann ich leider nicht dienen, da der einzige Zeuge, ein gewisser Schlulfi, vor einigen Monaten unter ungeklärten Umständen verschwunden ist. Auf Eure Mitarbeit hoffe ich.

James Pond IV

Gegendarstellung!

Mal ganz abgesehen davon, daß die CIA (Christliche Institution Auerbach) keine halbwegsigen oder sonstige Agenten zu beschäftigen pflegt, möchte ich betonen, daß ich eigentlich so gut wie nie die Öffentlichkeit beleidigt habe, sondern dies eigentlich immer genau umgekehrt war. Zwar sehe ich nicht so gut aus wie unser Uwe, dennoch erscheint mir die Bezeichnung "Monster" als stark übertrieben.

1. Obwohl ich für die Beantwortung derartiger Briefe wahrlich kein Hirn brauche, schreckte ich doch immer vor Verkauf desselben zurück - ich könnte ja eines Tages einen richtigen Job bekommen. Zudem möchte ich betonen, daß Jeanette nicht die Nächstbeste, sondern die Allerbeste ist.

2. Daß ich mich aus Scham weigere, meinen Namen zu nennen, sollte nicht gegen mich verwendet werden!

3. Immerhin bekomme ich für den Unsinn, den ich hier verzapfe, ein bißchen Geld. Du zahlst sogar noch Porto, um diesen Unsinn loszuwerden. Wie war das nochmal mit der Intelligenz? Mit dem Verschwinden des Schlulfi habe ich nichts zu tun. Ich habe ein Alibi!

Verschiedenes

Hallo Du!

Seit Du jetzt bei der Mega Fun bist, lese ich Deine verschmutzte Seite. Nun dachte ich mir, ich müßte auch mal meinen Senf dazu geben. Bevor ich Dir jetzt ein paar Fragen stelle, sollst Du wissen, daß ich ein Trekkie bin! Also:

1. Falls Du jetzt vor hast, in irgend einer Weise über Star Trek zu lästern, kriegst Du es mit mir zu tun! Verstanden?

2. Du hast Mundgeruch! Schon gewußt?

3. Putzt Du Dir Deine Zähne mit einer normalen oder einer elektrischen

Zahnbürste (falls überhaupt)?

4. Steh jetzt von Deinem Schreibtisch auf und gehe ins Herrenklo. Schau in den Spiegel. Was siehst Du?

5. Kannst Du Deinen eigenen Namen ohne Rechtschreibfehler schreiben?

6. Kennst Du Deinen richtigen Namen überhaupt?

7. Wieviel Haare hast Du auf dem Kopf?

8. Ist Dir eigentlich bewußt, daß Du Dich geehrt fühlen mußt?

9. Da Deine Antwort garantiert "Warum?" lautet, geb' ich Dir die Antwort: Weil ich Dir schreibe!

10. Wurdest Du schon mal auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet?

11. Wie oft hast Du Deinem Psycho-Doktor in die Finger gebissen?

12. Hast Du schon Star Trek VII gesehen? Live long and prosper!

The Trekkie

P.S. Wenn Du jetzt mit dem Witz "Scott me up, Beamle" kommst, wirst Du noch viel von mir lesen.

1. Eigentlich hatte ich es nicht vor. Nach dieser Drohung schon gleich gar nicht. Auch Kleinigkeiten können mich fürchterlich erschrecken!

2. Nö - Ist mir neu. Du hast Ohrgeruch!

3. Ich lasse sie sandstrahlen!

4. Doofe Frage - mich natürlich. Wen denn sonst?

5. Aha - eine Fangfrage, allerdings zu offensichtlich!

6. Siehe 5.

7. Im Gegensatz zu Dir habe ich wirklich besseres zu tun als tagelang Haare zu zählen.

8. Warum?

9. Nun ist es mir allerdings immer noch nicht klar.

10. Nein, ich hatte diese Frisur schon immer.

11. Bisher zehnmal. Da er keine Sandalen trägt, werde ich mir ein anderes Hobby suchen müssen.

12. Da ich kein Geld für Kino habe, muß ich warten bis er im TV kommt, um ihn mir bei mitleidigen Nachbarn ansehen zu können.

Also dann: Scott me up, Beamle! Tschuldigung, aber wenn Du es mir schon in den Mund legst...

Das Letzte

Hallo, ihr Mega-Spastsocken!

Ihr seid echt cool. Am meisten Spaß macht es immer das Impressum zu lesen, denn da erfährt man mal, welche Trottel da mitmachen. Keine Angst, nur ein Scherz meinerseits!

1. Warum erinnert mich Martin immer an einen Lockenwickler?

2. Warum muß man Euch immer zwei Briefe schreiben?

Ach übrigens: Ich habe einen Tip

für alle Leser! Malt doch mal die Paßfotos in den Kästchen an. Markus sieht mit Brille echt nicht schlecht aus. Dder malt Stephan mal Pickel ins Gesicht. Hehehe! Aber das war es nun.

Auf Wiederschreiben:

Lo S

Uns macht es immer Spaß die Absender der Briefe zu lesen. Da erfährt man mal, wer so alles Geld für unsere schriftlichen Ergüsse ausbitt! Auch nur ein Scherz meinerseits, Du Witzbold!

1. Daß seine modische Frisur nur mit Hilfe von feuchten Fingern und einer Steckdose zustande kommt, sollte man ihm nicht vorhalten!

2. Weil wir beim ersten Mal nicht geglaubt haben, daß Du den Schrott wirklich ernst gemeint hast.

Ach übrigens: Ich habe einen Tip für alle Redakteure! Schaut Euch mal die Briefe von "Lo S" an, und stellt Euch vor, wie jemand aussieht, der so etwas schreibt!

Das Allerletzte

Schreib mal wieder

Redaktion Mega Fun
Fun Mail
Plecherschulgasse 2
97070 Würzburg



Dresden 01277
Bodenbacherstr. 30
Neo Geo

Samurai Shodown 2	jp	469,95
Art of Fighting	us	149,95
Art of Fighting 2	us	279,95
Blues Journey	jp	89,95
Alpha Mission 2	us	159,95
Magician Lord	us	159,95
King of Fighters 94	us	Gebot!
Ghost Pilots	us	159,95
Robo Army	us	159,95
Top Hunter	us	159,95
Windjammers	us	339,95
Last Resort	us	159,95
Spinmaster	us	159,95
Sengoku	us	159,95
Fatal Fury 2	us	159,95
Mutation Nation	us	159,95
King of Monsters 2	us	159,95
Super Baseballstars	us	99,95
NEO GEO CD Rom	pal	899,95
Top Hunter	CD	us 129,95
Last Resort	CD	us 119,95
Samurai Shodown 2	CD	us 139,95

PSX

Playstation 220V	RGB	1279,95
Toshinden	jp	179,95
Ridge Racer	jp	189,95
Parodius Deluxe	jp	189,95
Raiden 2	jp	189,95
Griffon VF-9	jp	159,95
Cyber Sled	jp	179,95
Kileak the Blood	jp	184,95
Joypad		99,95
Memocard		89,95

SNES Jaguar 32X
3DO Mega Drive
Software-Bestellungen

ab 200 DM portofrei!!!

Tel. 10-21 Uhr

0351/2526611

Unser größter Fan

Hyper, hyper!

Ja, so wie die Überschrift lautet, so finde ich auch Eure Zeitschrift, nämlich sahnemäßig! Ich übertreibe echt nicht, denn: Cooles Layout, extrem übersichtliche Tests, dazu bombige Aussagen der Redakteure (vor allem von Philipp und Stephan), immer aktuell, umfassend, professionell, einfach genial. Einziger Dorn im Auge sind die Tips und Tricks (ich weiß, Ihr wollt sie ab Ausgabe 3/95 ändern). Die Fun Mail war auch schon 'mal besser. Ich will mich bei Euch nicht einschmeicheln, sondern sage meine ehrliche Meinung. Jetzt habe ich noch folgende Fragen:

1. Hier weiß ich nicht, was ich fragen soll, aber dafür bei 2.
 2. Wird Namco Ridge Racer jemals auch für eine andere Konsole herausbringen, oder hat Sony die Exklusiv-Rechte für dieses Spiel erworben?
 3. Ist die PlayStation mit ihren tausend Zusatzchips (ich weiß, es sind nicht tausend, aber viele) leistungsfähiger als der Jaguar?
 4. Stimmt es, daß bei Killer Instinct manche Kämpfer mindestens fünf, wenn nicht sogar noch mehr Special Moves drauf haben?
 5. Ist Killer Instinct "härter" als Total Moral?
 6. Was wißt Ihr über Doom für das Ultra 64?
 7. Welches Spiel wird das erste mit dem neuen SA-1 Chip fürs SNES sein?
 8. Wann kommt endlich Starwing 2 in Deutschland auf den Markt?
 9. Wieviel MBit hat eigentlich Killer Instinct?
 10. Was ist dran an dem neuen Mario-Spiel auf dem SNES (ich meine das mit DKC-Grafik)? Zum Schluß noch eine Frage: Was ist ausschlaggebend, daß ein bestimmter Leserbrief abgedruckt wird?
- Euer größter Fan
Adolf Sztuka, Bremen

2. PlayStation only.
 3. Sonys PS-X ist Ataris Jaguar alleine schon deshalb überlegen, weil ihre Konsole über ein Jahr später auf den Markt kam. Hauptmanko bei Atari ist allerdings die spärliche Unterstützung durch zugkräftige Fremdhersteller, nahezu alle marktbestimmenden Softwarefirmen arbeiten ausschließlich für Nintendo, Sega und Sony.
 4. Combos und Fatalities dazugerechnet, ja!
 5. Es ist auf alle Fälle hart genug!
 6. Doom wird von Midway in Zusammenarbeit mit id für das Ultra 64 umgesetzt, mit aufgebogener Grafik, knackigeren Rätseln und neuen Gegnern als das Original aufwarten, und soll als eines der ersten Spiele für die Next Generation Konsole erscheinen. Eine SNES-Fassung ist ebenfalls geplant.
 7. Fighting Polygons (Arbeitstitel) wird, entgegen bisherigen Gerüchten, lediglich den FX 2-Chip unterstützen.
 8. In den USA soll das heißersehnte Shoot'em Up Im August erscheinen, der Deutschland-Release ist noch auf kein genaues Datum fixiert.
 9. Es soll 150 MBit umfassen. KI wurde allerdings ohne endgültige Ultra 64-Entwicklergeräte zusammengebastelt und wird aller Voraussicht nach in der Helmversion anders aussehen.
 10. Alles Gerüchte! Nintendo wäre aber gut beraten einen neuen Mario-Titel auf die Belne zu stellen, falls sich der Veröffentlichungstermin des Ultra 64 wirklich verschleppen sollte, wollen sie ihre Kunden bei der Stange halten.
- Hier eine kleine Reihenfolge, wie die Leserpost bei uns gewichtet wird:
1. Geschlecht
 2. Alter
 3. Maße (die des Umschlages, Ihr Ferkel!)
 4. Spenden
 5. Schrift
 6. Rechtschreibung
 7. Konsole (wir behandeln alle gleich, hääh!)

Diese Zeichnung stammt von Roman Beyrem aus Berlin



Dank neuem Medium auf Erfolgskurs? Das Neo Geo CD war ainar Eurer Fragenschwerpunkte in dieser Ausgabe

8. Fanclubs
9. Inhalt (muß ja auch sein!)

Unterstellung

In EA und id verliebt

Ich bin 13 Jahre alt und begeisterter Leser der Mega Fun. Obwohl mir die Zeitschrift sehr gut gefällt, habe ich doch ein wenig Kritik anzubringen. Und diese geht besonders an Stephan. Ich glaube, daß Du Spiele von Electronic Arts und id Software bevorzugst. Sicher liefern diese beiden Firmen tolle Titel (bspw. FIFA Soccer bzw. Doom), aber Du sprichst dabei nur die guten Seiten an. Daß das Scrolling bei FIFA nicht ganz in Ordnung ist, wird von Dir nicht erwähnt. Anderes Beispiel: Mario Andretti Racing. Dieses Modul ist ebenfalls von EA. Julian hat viel mehr an dem Spiel auszusetzen als Du. Und ich glaube, daß diese Kritik berechtigt ist, was die Bewertung mit 58% beweist. Für Dich ist das Spiel ganz gut, Julian allerdings bezeichnet es als Durchschnitt. Was ich sagen will ist ganz einfach, daß ich mir mehr Ausgeglichenheit in Deinen Urteilen wünsche. Kritik muß eben auch an EA- oder id-Spielen geübt werden. Jedenfalls hat noch kein Spiel 100% bekommen. Jedes bisher erschienene Modul hat irgendwo seine Schwäche. Ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird und daß Stephan seinen eigenen Kommentar dazu abgibt.

Stefan Lapper,
St. Johann/Tirol

Lieber Stefan, Dein Brief ist ein perfektes Beispiel dafür, wie man durch die Formulierung einer Kritik deren Aussage gezielt steuern kann. Um Dir vor Augen zu halten, daß man mir durchaus auch ein anderes Verhältnis zu EA unterstellen könnte, bringe ich Dir ein paar Gegenbeispiele:

1. NHL '95 für das SNES wurde, im Gegensatz zu allen anderen Fachzeitschriften, wegen gravierender Mängel (siehe Mega Fun

1/95) mit schlappen 71% bewertet, auch der Text war sicher nicht für eine EA-Werbebrochure geeignet.

2. Beide Shaq Fu-Wertungen gehen zur Hälfte mit auf mein Konto, mit jeweils 59% auch keine empfehlenswerten Highlights.

3. FIFA '95 (Mega Fun 12/94) schneidet deutlich schlechter ab als das Original.

4. Alle NBA Showdown-Module kommen übers Mittelmaß nicht hinaus.

5. IMG International Tennis platziert sich ebenfalls nur im Wertungs-Mittelfeld.

Grundsätzlich liegst Du mit Deiner Annahme, ich PERSÖNLICH würde Titel von id und EA bevorzugen, sicher nicht verkehrt. Dies ist jedoch ganz einfach zu begründen: Die besten Sportspiele kommen aus dem Hause EA, die grellsten 3D-Schocker von id, und das sind nun 'mal neben Rennspielen meine Lieblings-Genres. Auf die Objektivität bei der Beurteilung eines Spiels hat dies jedoch nicht den geringsten Einfluß. (Stephan)

Neo Geo

Fragen ohne Ende

Hi Mega Fun

Als erstes möchte ich Euch, wie fast jeder, der Euch schreibt, ein großes Lob unterjubeln. Da ich jedoch noch eine Menge Fragen habe, halte ich es für angemessen, die seitenlange Einleitung wegzulassen. Meine Fragen betreffen die Next Generation-Konsolen, und ich bin sicher nicht der einzige, den es freuen würde, wenn Ihr ein bißchen Licht ins Dunkle bringen könntet. Im voraus vielen Dank und weiterhin alles Gute für die Zukunft.

1. Sind die neuen CD-Konsolen bessere Audio CD-Player als herkömmliche HiFi-Geräte?
2. Worin besteht der Unterschied zwischen dem amerikanischen und dem japanischen Neo Geo?
3. Für das Neo Geo bietet Wolf Soft bekanntlich einen Umbau

an. Kann man damit zwischen Japanisch und Amerikanisch umschalten, oder ist er feststehend?

4. Was verbirgt sich genau hinter dem neuen 3D0?

5. Könnt Ihr vielleicht eine Liste abdrucken, in der alle Softwarehersteller aufgelistet sind, die jetzt und in Zukunft das Neo Geo unterstützen?

6. Wie sieht die Zukunft des "alten" Neo Geo aus; erscheinen neue Titel weiterhin auch auf Cartridge?

7. Wann kommt Art Of Fighting 3?

8. Wieviel Spiele werden in etwa pro Monat für das Neo Geo erscheinen?

9. Stimmt es, daß Ende '95 ein Nachfolgegerät für den Jaguar erscheinen soll?

10. Als Konsolen-Freak möchte ich mir nahezu alle neuen Konsolen zulegen. Lohnt sich das, wenn viele Softwarehäuser für mehrere Systeme dieselben Titel entwickeln?

11. Unterscheiden sich die Importkonsolen von denen, die in Deutschland erscheinen werden?

Rene Veinze, Alfter

1. Nein.

2. Bis auf die unterschiedlichen Sprachchips sind beide Geräte identisch. Einige Spiele, wie bspw. Samurai Shodown, wurden allerdings für den US-Markt zensuriert.

3. Der Umbau ermöglicht es, zwischen der US- und der japanischen Version hin- und herzuschalten. Im Falle von King Of Fighters '94 lohnt sich das Ganze allerdings nicht, da der Gore-Modus und Mal Shiranuls wogender Busen auch per Cheat anwählbar sind. Dies gilt sowohl für die Cartridge- als auch die CD-Fassung, allerdings benötigt Ihr dafür zwei Joyboards (siehe dazu Tips und Tricks S. 4D1).

4. Vgl. 3D0-Special in Mega Fun 3/95.

5. Here we go: Acclaim, Acom, Alpha Denshi (ADK), Asmik, Data East, Face, Hudson Soft, Nakfa, NMK, Pallas, Sammy, Saurus, SNK, Success, Sunsoft, Technos,

Time Warner, Video System, Visco, Wave.

6. Bis auf ein RPG, das exklusiv für das Neo Geo CD erscheint, sollen alle neuen Titel weiterhin auch auf Modul erscheinen, allerdings werden die Cartridge-Preise anziehen.

7. SNKs Art Of Fighting 3 soll gegen Ende des Jahres erscheinen, wird sich aber, Gerüchten zufolge, spielerisch von den bisherigen Teilen arg entfernen und wird über gerenderte Charaktere a la Killer Instinct verfügen. Beat'em Up-Fans sollten sich aber schon 'mal Fatal Fury 3 (April) und King Of Fighters '95 (August) vormerken.

8. Derzeit erscheinen im Schnitt zwei Titel monatlich.

9. Da die performance-optimierte, integrierte Version von Jaguar und CD-ROM wirklich Ende des Jahres erscheint, ist derzeit noch offen, da Atari zum einen den Preis der Jaguar-Hardware weiter zu senken beabsichtigt, zum anderen ein nachrüstbares CD-Laufwerk einen breiteren Kundenkreis anspricht als eine integrierte Konsole wie bspw. das MultiMega. Ein Jaguar Mark II ist zwar in Planung, soll aber nicht vor '96/'97 erscheinen.

10. Solange dieselben Produkte, fast 1:1 umgesetzt, für mehrere Systeme erscheinen, sicher nicht; aber die einzelnen Entwickler werden schnell die systemspezifischen Möglichkeiten ausloten und Titel programmieren, die nicht mehr ohne weiteres auf ein anderes Format konvertierbar sind, wie bereits bei Ridge Racer für die PlayStation geschehen.

11. Bis auf kosmetische Änderungen werden sich die Importkonsolen kaum von den offiziellen Geräten unterscheiden. So wie Saturn wird bspw. in schwarz ausgeliefert und das Joypad leicht überarbeitet.

64-Bit, oder doch nicht?

Messe-Frust

Hallo armer, gepeinigter Leserbriefonkel, entschuldige mich bitte beim Postboten, da er heute

nicht 365720, sondern 365721 Briefe zu Euch schleppen mußte, aber meine Fragen konnten einfach nicht länger warten.

1. Warum dürfen nur Leute, die geschäftlich mit Videospielen zu tun haben, auf Messen wie die CES oder ECTS? Die Veranstalter könnten sogar noch etwas verdienen, wenn sie alle Interessierten gegen ein Eintrittsgeld auf die Messen lassen würden.

2. Gibt es denn Messen, die auch "Zivilisten" besuchen dürfen?

3. Ab und zu lese ich in verschiedenen Magazinen (Anm. d. Red.: wer die Mega Fun liest, braucht keines der anderen Heftchen), daß der Jaguar kein 64-Bit Gerät sei. Ist das ein Gerücht oder trifft es wirklich zu?

4. Wie stehen die Chancen, daß einer der japanischen Software-Giganten (Capcom, Konami, etc.) ein Spiel für den Jaguar entwickelt? Gebt mir bitte eine Einschätzung auf einer Skala von 1 (eher wird der Papst Moslem) bis 100 (fangen morgen an).

Frank Thommen, Ludwigshafen

JAGUAR

1. Sicher wären die Ausrichter der Messen nicht abgeneigt, möglichst vielen Leuten, sprich jedem, Eintrittsgeld aus der Tasche leihen zu können, was aber garantiert nicht im Sinne der Aussteller wäre.

2. In Deutschland dürfen Endverbraucher lediglich die World Of Computer in Köln und die IFA in Berlin besuchen, in die anderen Messen müßt Ihr Euch reinmöglichen!

3. Eigentlich ist der Jaguar wegen der beiden 32-Bit RISC-Prozessoren Tom und Jerry ein 32-Bit Gerät. Wenn man allerdings noch den 16-Bit M68000 hinzurechnet, wäre der Jaguar, theoretisch gesehen, eine 80-Bit Konsole. Do The Math (lieber nicht)!

4. -999 (eher helrate ich Schlulfi!).

Übrigens haben wir uns über Deinen Comic (wie aus dem wirklichen Leben!) wirklich schlapp gelacht, und hoffen, daß Du uns eine Fortsetzung schickst, auch wenn wir in dieser Ausgabe keinen Platz zum Abdrucken übrig hatten.

Dankbar für Anregung und Kritik

Schreibt uns

Schickt Eure Briefe an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

HOTLINE & SHORTIES

+++ Wer ist der beste Zocker bei Euch in der Redaktion? Habt Ihr einen Prügelknaben bei Euch, der die ganzen Flops testen muß? Seid Ihr eigentlich alle gute Freunde oder gibt's bei Euch zwei, die sich nicht riechen können?
Florian Paar, Illertissen

Läßt sich nicht beantworten, da vom Genre abhängig. Gerd läßt sich alles aufschwätzen und spielt auch den größten Schrott bis zum letzten Endgegner. Bis auf "kleinere Differenzen" bei unseren wöchentlichen Wertungskonferenzen kommen wir ohne Probleme miteinander aus.

+++ Wird das in Kürze erscheinende Jaguar CD-ROM in der deutschen, günstigeren Version (sogar mit Spiel) auch mit einem amerikanischen Jaguar laufen, und wie sieht es mit der Kompatibilität der Spiele aus.
Christlan Treczoks, Wilhelmshaven

Die Soft- und Hardware für den Jaguar ist vollständig kompatibel, d.h. das deutsche CD-ROM läuft auf einem US-Gerät ohne Probleme.

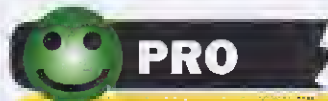
+++ Kann man ältere Mega Fun-Ausgaben nachkaufen, und seit wann gibt es Euch?
Michael Schäfer, Oberschleißheim

Ältere Ausgaben können beim Leserservice des Compucon Verlages (Tel: 0911/457400) nachbestellt werden. Mit diesem Heft gibt es unser Magazin seit genau zwei Jahren, allerdings haben wir davor schon sieben s/w-Ausgaben im Eigenverlag herausgebracht.

+++ Ist Final Fantasy 3 besser als Secret Of Mana? Könnt Ihr mir ein paar gute Mehr-Spieler-Games empfehlen?

Tobias Martin, Sonthofen

Kann man im Grunde schlecht vergleichen, da FF3 ein Rollenspiel ist, SOM dagegen ein Action-Adventure. Rein von der Wertung her gesehen hat FF3 mit 91% die Nase mit 3% knapp vorn. Hier eine Auswahl empfehlenswerter Multi-Player-Games: Bomberman (alle Systeme), NBA Jam oder NBA Jam T.E. (SNES, MD, MCD), WWF Raw (SNES, MD), Smash Tennis (SNES), Micro Machines (MD, SNES), Dragon (SNES, MD, Jaguar), Pete Sampras Tennis (MD), Jimmy Connors Tennis (SNES).



PRO

Auch ich möchte mich einmal zum Thema "Gewalt in Videospielen" äußern. Also, ich bin der Meinung, daß man allen Leuten, die davon ausgehen, Total Moral oder Boom würden brave Mitbürger in aggressive Individuen verwandeln, anständig eines auf die Nuß geben sollte, und wenn sie fragen sollten warum, gibt's gleich nochmal Nachschlag, denn sowas muß man sich als friedlicher Bürger nicht gefallen lassen.

Rudi Schrupp



CONTRA

In der heutigen Zeit muß man wirklich Angst haben, die Spielwarenabteilung eines der zahlreichen Kaufhäuser zu besuchen. Dort werden die Kids mit den barbarischsten Metzelspielen angelockt, fliegende Köpfe und literweise Blut sind der Normalfall. Nach solchen Sessions ist es nicht verwunderlich, daß unsere lieben Kleinen gewalttätig und stumpfsinnig durch die Straßen marschieren und dabei jeglichen Blick für die Realität verlieren.

Margot Siehschwarz

3DO

Suchen 3DO RGB und Jaguar RGB günstig mit Spielen. Verkaufen, kaufen und tauschen für Mega Drive, SNES, 3DO, Jaguar, Turbo Duo. Suchen Game Boy mit Spielen, auch Tausch gegen SNES-, Mega Drive-Spiele möglich. Suchen Sony PlayStation und Sega Saturn, auch günstig Marty mit Spielen. Tel.: 07724/7747 Martin & Moni.

Verkaufe 3DD (100% DK), einen Monat alt, mit vier Spielen (Super Street Fighter II Turbo, Demolition Man, ...) für nur 1.200 DM (!). SNES: Super Street Fighter II 60 DM, Super Metroid 50 DM, Super Castlevania IV 35 DM, Robocop 3 25 DM, oder alle für 160 DM (100% DK, originalverpackt). Tel.: 06221/779121 ab 20 Uhr, Steffen.

Tausche SNES mit elf Spielen und zwei Pads + Master System mit zwei Spielen (ein Pad) + 100 DM gegen 3DD mit einem Spiel und einem Pad (wenn möglich von GoldStar). Tel.: 07066/951742 Markus Dietz.

Tausche und verkaufe 3DO-Games: z.B. Rebel Assault, Need For Speed (Mega Fun 3/95 Fun-Wertung: 88%), Shock Wave, Alone In The Dark, Super Wing Commander, uva. Suche: Demolition Man, Battle Chess, Return Fire und alles neu! Suche Video CDs. Tel.: 05261/16061 Mo.-Fr. 15-18 Uhr.

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für 3DO und PlayStation. Tel.: 09372/3246.

JAGUAR

Verkaufe Jaguar mit Raiden VB 350 DM, sowie für Neo Geo Super Sidekicks, Fatal Fury 2 und Magic Lord für je 100 DM. Tel.: 0931/15517 Uwe.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Die Nr. 1 mit bereits über 150 Mitgliedern. Jetzt Infos und Anmeldeformulare gegen 1 DM Rückporto anfordern. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax: 02307/61532 ab 18 Uhr.

Int. Lynx/Jaguar Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar, Lösungen, Cheats zu allen Modulen, günstige Moduleinkaufsmöglichkeiten. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz Austria, Tel./Fax: (0043)0732/778930.

Verkaufe Jaguar PAL mit Cybermorph, Wolfenheide 1a, Doom, Tempest 2000 (Mega Fun 6/94 Fun-Wertung: 88%), Raiden, Alien Vs. Predator, Iron Soldier für nur 750 DM (NP 1.400 DM). Tel.: 038872/895 19-19.30 Uhr, nach Tonio fragen.

SNES mit vier Spielen (150 DM). Verkaufe auch SNES mit Street Fighter II, Tiny Toon, Super Turrican, R-Type III. Verkaufe Atari Jaguar mit Scart-Kabel, zwei Joypads und drei Spielen (Dragon, Cybermorph, Iron Soldier). Alles neu für 750 DM. Österreich. Tel.: 05332/88832.

Verkaufe Jaguar RGB inkl. Cybermorph, Iron Soldier, Kasumi Ninja, Alien Vs. Predator, Doom, Wolfenheide 1a, auch einzeln zu verkaufen. Tel.: 07443/171180 oder 7390.

Verkaufe Jaguar mit vier Spielen (Tempest 2000, Alien Vs. Predator, Crescent Galaxy, Cybermorph), zusammen für 400 DM. Tel.: 033701/57229.

Int. Lynx/Jaguar Club. Clubzeitschrift, Tauschbasar, Lösungen, Cheats zu allen Modulen, günstige Moduleinkaufsmöglichkeiten. Info bei: Ernst Fürthaller, Bischofstr. 11, A-4020 Linz Austria, Tel./Fax: (0043)0732/778930.

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Jeden Monat die neuesten Infos, Hotline, Sammelbestellungen, Modulverleih, uvm. Infos gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax: 02307/61532 ab 18 Uhr. P5: Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele.

GAME BOY

Verkaufe Game Boy inkl. Super Game Boy und 14 Games, wie z.B. Super Mario Land, Simpsons, Chessmaster, Double Dragon 2, WWF 1, Tetris, Golf, Solar Striker, Duck Tales, Spiderman, F-1 Race, u.a. Das alles + Batterien für nur 500 DM. Tel.: 02102/842422 Sascha.

Verkaufe Game Boy + 34 Spiele (Mega Man III, Zelda IV Link's Awakening, Super Mario Land 2, Kirby's Dream Land, Kirby's Pinball Land, Kid Dracula, Double Dragon III, Metroid II, uvm.) + Zubehör (NP 1.770 DM) für VB 800 DM. Tel.: 09287/67139 Andreas.

MEGA DRIVE

Suche Neuheiten und komplette Modulsammlungen für Mega Drive, Mega CD und 32X. Suche 3DO PAL mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/71250 Kirsten.

Suche Desert Strike, Jungle Strike und Urban Strike. Würde Madden '93 gegen Desert Strike und Gunstar Heroes gegen Jungle Strike tauschen. Tel.: 08142/40115.

Verkaufe Mega Drive und Mega CD II mit elf Spielen (Total Moral II, Ecco The Dolphin CD, Thunderhawk CD, WWF Raw + Video, ...), Sechs-Button-Joyypad und zwei Drei-Button-Pads für 1.150 DM. Tel.: 02163/80075 ab 16 Uhr.

Verkaufe für Mega Drive: Tasmania 25 DM, NHL '94 60 DM, Urban Strike 70 DM, Street Fighter II 60 DM, General Chaos 50 DM, NBA Jam 60 DM, EA 4 Way Play 20 DM. Auch Tausch gegen F-1 (Domark) oder EA Tennis bzw. NFL '94. Tel.: 02421/505327.

Suche Mega Drive-Spiel Shadowrun (US- oder PAL-Version), zahle Neupreis oder nach Preisvereinbarung. Peter Fischer, Mozart-Str. 2c, 15741 Bestensee, Tel.: 033763/64425.

Verkaufe: Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, Chuck Rock, Road Rash II (I), Mega Games 2 je 50 DM, Donald Duck: Quackshot, LHX Attack Chopper, Madden '92, Aquatic Games, EA Hockey je 45 DM, Mega Games 1, James Bond 007, California Games, Golden Axe 2 je 39 DM, Olympic Gold jps, Mickey Mouse I: Castle Of Illusion jps, Super Hang On je 29 DM, F. Thaler, Hofkoppeln 30, 21271 Hansstedt.

Verkaufe Mega Drive mit den Spielen NBA Live '95, NBA Jam, FIFA Soccer '95, Aladdin, Road Rash II (I), Donald Duck: Quackshot, F 22 Interceptor, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, NHLPA '93, Greendog und Lotus (alles dt.). Sega 4 Way Play-Adapter 2, zwei ProPads und zwei normale Pads. NP 1.760 DM, gebraucht an den Meistbietenden. Tel.: 04532/6465.

Verkaufe Mega Drive + ein Pad + Jp. Adapter + vier Spiele dt. für 300 DM. Tel.: 06707/8248.

Tausche Mega Drive + Super NES-Spiele. Habe Rocket Knight Adventures, Shining Force, Shining In The Darkness, Warsong, Landstalker, Final Fantasy III, Super Turrican, Super Mario Kart, Wizardry 5. Für Game Boy: Zelda IV Link's Awakening, Suche RPGs, Alien 3 für SNES, Super Berman, Donkey Kong Country, Indiziertes

BITTE BEACHTEN !

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkeaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet.

Spiel, Sonic 3. Tel.: 03834/841671 Alex, evtl. Anrufbeantworter.

Verkaufe über 120 verschiedene Mega Drive-/Mega CD-/32X-Spiele. Tel.: 04521/71497 Andreas. (Suche Sega Saturn + Sony PlayStation).

Verkaufe neues Mega Drive 32X mit zwei Spielen (Doom und Star Wars Arcade) für 480 DM. Tel.: 09832/1007 Roger oder Alexander.

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Art Of Fighting 65 DM, Red Zone 87 DM, Chuck Rock 55 DM, Turtles 50 DM, Shinobi 45 DM. Alles zusammen = 6 Button Pad, alles neuwertig!! Tel.: 07138/7774 ab 18 Uhr.

Verkaufe Mega Drive 32X + Doom für 400 DM. Tel.: 0511/624773.

Tausche Battlecorps dt., Aladdin dt., Eternal Champions dt., Double Switch dt., PGA Tour Golf 2 US, alles Mega Drive + Mega CD (so wie diverse andere Titel). Wählt drei Titel und ruft an unter Tel.: 02202/35543 Mo.-Fr. von 18-20 Uhr, Stefan. Versand möglich!!! -

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega CD, Super NES, Turbo Duo, Neo Geo, Neo Geo CD, Jaguar, 3DD, Saturn, Sony PlayStation, usw. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel.: 089/1403732.

Tausche: Habe Urban Strike (einen Monat alt). Suche Shining Force II. Außerdem: Suche Sonic & Knuckles gegen Tiny Toon (SNES), oder Aladdin (MD) und Soulstar CD gegen Magical Quest (SNES) oder World Of Illusion (MD) + Dauerfeuer Pad (MD) (Pad auch bei Sonic & Knuckles gegen Aladdin). Tel.: 0931/2798227 tägl. von 18-20 Uhr, Ralf Schmidt.

Verkaufe Mega Drive-Spiel Turtles Tournament Fighters mit Anleitung und Verpackung für 70 DM. Sehr gut erhalten! Meldet Euch unter Tel.: 08062/2519 mittwochs ab 17 Uhr, Manuel.

Verkaufe: Sega Mega Drive (32X), drei Pads, Action Replay Pro, 34 Spiele. NP 3.759 DM, VB 2.400 DM. Tel.: 0261/62530 ab 18 Uhr.

Verkaufe Spiele für Mega Drive, SNES, Mega CD. Preis pro Spiel 35-70 DM. Kaufe auch Spiele für Mega Drive, SNES, 32X, evtl. auch mit Konsole. Nur dt. Spiele + Geräte. Reinhard Lamping, Gartenstr. 17, 49451 Holdorf.

Verkaufe Mega Drive + Mega CD + drei Joypads + Scart-Kabel + 16 Spiele, davon sieben CDs, z.B. Shinobi 1+3, Cool Spot, Rebel Assault, Night Trap, WWF, Silphed, Wonderdog für 1.200 DM. Tel.: 07935/6253. -

Verkaufe 32X mit V.R. Deluxe und Star Wars Arcade, und Mega Drive mit zehn Spielen (z.B. Soleil, Super Street Fighter II, Ballz,

Sonic & Knuckles, Shaq Fu, Splatterhouse 3) für 1.200 DM. Oder tausche gegen Neo Geo CD mit zwei Joypads und zwei bis drei Spielen. Tel.: 02208/5981 Mo.-Do. 17.30-19.30 Uhr, Ugur.

Kaufe/Tausche Spiele für Mega Drive + CD, SNES, 3DD, gerne auch Sammlungen (vorwiegend Neuheiten). Habe Soleil, Earthworm Jim, Cannon Fodder, u.a., auch Verkauf möglich, suche günstig Saturn oder PlayStation. Tel.: 04774/1789 ab 18 Uhr, Rainer.

GG I MA

Suche Game Gear (ohne Spiele) für 100 DM. Verkaufe auch Lynx-Spiele. Tel.: 033972/390 Mo.-Fr. von 13-17 Uhr.

Verkaufe über 60 verschiedene Sega Master System-Spiele. Tel.: 04521/71497 Andreas. (Suche Sega Saturn/Sony PlayStation).

NEO GEO

Verkaufe Neo Geo RGB mit Jp/US-Schalter und 50/60 Hz. + NAM 1975, Fatal Fury Special, Samurai Shodown 1+2 für 1.150 sFr. Kein Tausch! Lancellotti Pero, Kirchstr. 6, 8807 Freienbach, Schweiz. Tel.: 055/481573 ab 18 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit Samurai Shodown für 550 DM und Super Nintendo mit sieben Spielen (Demon's Crest, Super Metroid, Sengoku 1, Paladin's Quest...) für 500 DM. Tel.: 06095/8352 Daniel.

Raum Wiesbaden: Tausche, kaufe und verkaufe Spiele für SNES, Mega Drive, PlayStation, Saturn, Neo Geo CD, MAK. Bitte melden unter Tel.: 0611/520782. Bis dann!

Verkaufe 32X mit V.R. Deluxe und Star Wars Arcade, und Mega Drive mit zehn Spielen (z.B. Soleil, Super Street Fighter II, Ballz, Sonic & Knuckles, Shaq Fu, Splatterhouse 3) für 1.200 DM. Oder tausche gegen Neo Geo CD mit zwei Joypads und zwei bis drei Spielen. Tel.: 02208/5981 Mo.-Do. 17.30-19.30 Uhr, Ugur.

Verkaufe Neo Geo mit vier Spielen und zwei Joyboards für 750 DM. Tel.: 0241/66847, Bendstr. 40, 52066 Aachen, fragen Sie nach Patrick.

Verkaufe Neo Geo mit Joyboards + Art Of Fighting II, 100% OK, originalverpackt 570 DM. Tel.: 02202/30122 ab 19 Uhr, Andreas.

Verkaufe Neo Geo RGB mit Jp/US-Schalter und 50/60 Hz. + NAM 1975, Fatal Fury Special, Samurai Shodown 1+2 für 1.150 sFr. Kein Tausch! Lancellotti Pero, Kirchstr. 6, 8807 Freienbach, Schweiz. Tel.: 055/481573 ab 18 Uhr.

Verkaufe Neo Geo mit zwei Joyboards + Fatal Fury 2 + Samurai Shodown für 460 DM oder tausche gegen SNES-Spiele. Tel.: 030/4527298 bitte erst ab 18 Uhr.

SUPER!



SEGA Magazin

**JETZT
KOSTENLOS
TESTEN!
PINS ABGREIFEN!**



Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden
COMPUTEC Verlag, 90327 Nürnberg

T E S T - A B O

☒ **Ja, ich will SEGA MAGAZIN testen.**

Eine Ausgabe kostenlos (DM 59,-/ Jahr; Ausland 83,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos** die abgebildeten 5 PINS in der Geschenkbox (Art.-Nr. 800), die ich in jedem Fall behalten darf.

Gefällt mir SEGA Magazin, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich „SEGA MAGAZIN“ im Abonnement zum Vorzugspreis von 15% gegenüber den Einzelkauf am Kiosk. Versandkosten übernimmt der Verlag!

Gefällt mir SEGA Magazin wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Hefes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon (für evtl. Rückfragen)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **CDMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von SEGA MAGAZIN war.

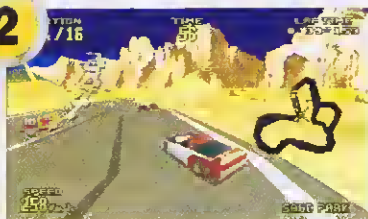
SM MF04

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

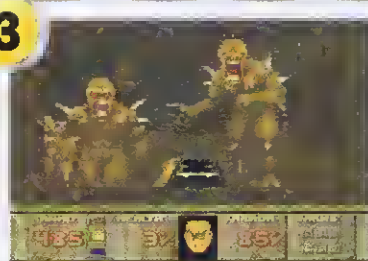
1



2



3



Leserhits Mega Drive

- 1 NHL '95**
(2) 6. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 2 Virtua Racing Deluxe 32X**
(-) 2. Monat Rennspiel **Sega**
- 3 Doom 32X**
(10) 3. Monat 3D-Shoot'em Up **Sega/Id Software**
- 4 Soleil**
(-) 1. Monat Action-Adventure **Saga**
- 5 Sonic & Knuckles**
(6) 4. Monat Jump'n Run **Sega**
- 6 Earthworm Jim**
(3) 2. Monat Jump'n Run **Virgin/Shiny Entertainment**
- 7 Shining Force II**
(7) 4. Monat Strategie **Sega**
- 8 FIFA Soccer '95**
(9) 3. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 9 Mickey Mania**
(-) 1. Monat Jump'n Run **Psygnosis/Travelers Tales**
- 10 Virtua Racing**
(1) 11. Monat Rennspiel **Sega**



Mitmachen und gewinnen!

Schickt uns einfach eine Liste Eurer derzeitigen drei Lieblingstitel zu, um mitzumachen. Einen Vordruck dazu findet Ihr im Börsenteil und denkt bitte daran, auch Eure Systeme anzugeben, da viele Spiele für mehrere Formate erscheinen. Diesmal verlosen wir unter allen Einsendern in Zusammenarbeit mit Galaxy ein Mega Drive 32X mit zwei Spielen (US-Versionen). Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen. Hier noch die Gewinner der letzten Ausgabe: Jeweils ein NBA Jam T.E. (Super Nintendo) haben gewonnen Philipp Oberst aus Schönfeld und Daniel Wortmann aus Nassau, ein NBA Jam T.E. fürs Mega Drive geht an Oliver Strauch aus Schleswig.

GALAXY

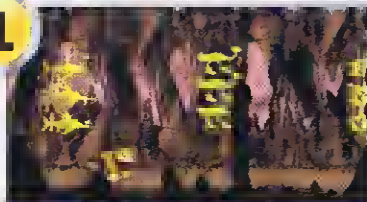
Verkaufshits Galaxy

- 1 Return Fire**
(3DO) Shoot'em Up **Proflig/Silent**
- 2 NBA Jam Tournament Edition**
(SNES) Sportspiel **Acclaim/Iguana**
- 3 International Superstar Soccer**
(SNES) Sportspiel **Konami**

Leserhits Super Nintendo

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 4. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rarawara**
- 2 Super Street Fighter 2**
(4) 8. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 3 Secret Of Mana**
(3) 12. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 4 Earthworm Jim**
(7) 2. Monat Jump'n Run **Virgin/Shiny Entertainment**
- 5 Total Moral II**
(2) 6. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 6 WWF Raw**
(9) 2. Monat Sportspiel **Acclaim**
- 7 Zelda III: Link's Awakening**
(-) 20. Monat Action-Adventure **Nintendo**
- 8 Final Fantasy III**
(5) 2. Monat Rollenspiel **Squaresoft**
- 9 Super Mario Kart**
(6) 23. Monat Rennspiel **Nintendo**
- 10 NBA Jam T. E.**
(-) 1. Monat Sportspiel **Acclaim/Iguana**

1



2



3



Leserhits Alle Systeme

- 1 Donkey Kong Country**
(1) 3. Monat Jump'n Run **Nintendo/Rarawara**
- 2 Super Street Fighter 2**
(4) 8. Monat Beat'em Up **Capcom**
- 3 Doom**
(9) 3. Monat 3D-Shoot'em Up **Id Software**
- 4 Earthworm Jim**
(5) 2. Monat Jump'n Run **Virgin/Shiny Entertainment**
- 5 Total Moral II**
(2) 6. Monat Beat'em Up **Acclaim**
- 6 Secret Of Mana**
(3) 6. Monat Action-Adventure **Nintendo/Squaresoft**
- 7 Allen Vs. Predator**
(8) 3. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 8 NHL '95**
(-) 4. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 9 WWF Raw**
(-) 1. Monat Sportspiel **Acclaim**
- 10 Virtua Racing Deluxe 32X**
(-) 1. Monat Rennspiel **Sega**

Leserhits 3DO

- 1 Need For Speed**
(5) 3. Monat Rennspiel **Electronic Arts/Pioneer Productions**
- 2 FIFA Soccer**
(2) 4. Monat Sportspiel **Electronic Arts**
- 3 Road Rash**
(1) 5. Monat Rennspiel **Electronic Arts**
- 4 Rebel Assault**
(-) 1. Monat Shoot'em Up **LucasArts**
- 5 Demolition Man**
(-) 2. Monat Genre-Mix **Virgin**

Leserhits Neo Geo

- 1 Samurai Shodown 2**
(1) 2. Monat Beat'em Up **SNK**
- 2 King Of Fighters '94**
(2) 5. Monat Beat'em Up **SNK**
- 3 Samurai Shodown**
(4) 18. Monat Beat'em Up **SNK**
- 4 Viewpoint**
(3) 20. Monat Shoot'em Up **Sammy**
- 5 Windjammers**
(-) 1. Monat Sportspiel **Data East**

Leserhits Jaguar

- 1 Allen Vs. Predator**
(1) 12. Monat 3D-Shoot'em Up **Atari/Rebellion**
- 2 Doom**
(2) 4. Monat 3D-Shoot'em Up **Id Software**
- 3 Iron Soldier**
(3) 2. Monat Shoot'em Up **Atari/Eclipse**
- 4 Tempest 2000**
(4) 11. Monat Shoot'em Up **Llamasoft**
- 5 Kasumi Ninja**
(5) 2. Monat Beat'em Up **Atari**

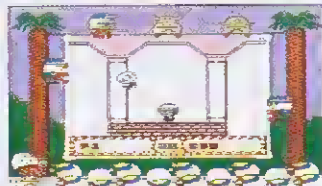
Super BC Kid 2

Hudsons Jump'n Run-Wasserkopf in der Super Game Boy-Runde

SUPER GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Nintendo hat Mario, Capcom Mega Man und Hudson BC Kid (bzw. Bonk im jap. Original). Mit diesem vorsintflutlichen Neandertaler macht Ihr Euch auf den Weg, sechs gefährliche Levels zu absolvieren. Der Handlungsort ist zwar nicht gerade Steinzeit-typisch, sondern ähnelt mehr den heutigen Gegebenheiten. Auf Eurer Reise werdet Ihr mit den verschiedensten Gegnern konfrontiert, so z.B. Raubvögeln,



In der Bonusrunde spielt Ihr um ein Freileben

Fischen oder springenden Blumen, die Euch einen Strich durch die Rechnung machen wollen. Doch Bonk hat schließlich einen riesigen, steinharten Wasserkopf, mit dem Ihr Feinde angreifen könnt. Blumen, die am Wegesrand verstreut sind, bescherten Euch



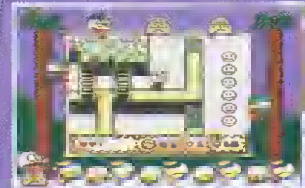
Markus: Seit seinem ersten Auftritt auf der PC-Engine konnte Bonk alias BC Kid eine treue Fangemeinde um sich scharen; und auch sein zweites Game Boy-Abenteuer kann im Grunde überzeugen. Nur gibt es ein entscheidendes Manko: Der Schwierigkeitsgrad wurde deutlich zu niedrig angesetzt, so daß man bereits nach nicht einmal einer Stunde den letzten Endgeg-

ner zu Gesicht bekommt. Technisch gesehen wurde Super BC Kid 2 jedoch einwandfrei gelöst. Besonders gefallen hat mir die Möglichkeit, sich mit Fleischstücken in drei verschiedene Typen zu verwandeln, die auch unterschiedliche Eigenschaften vorweisen; alles in allem ein eigentlich gutes Spiel, das sogar den Super Game Boy, wenn auch nur die Rahmenmöglichkeit, unterstützt, der viel zu einfache Schwierigkeitsgrad führt jedoch zwangsläufig zur Abwertung.

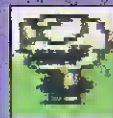
BC Kids Verwandlung



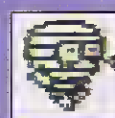
Dieser BC Kid ist am schnellsten, und sehr stark



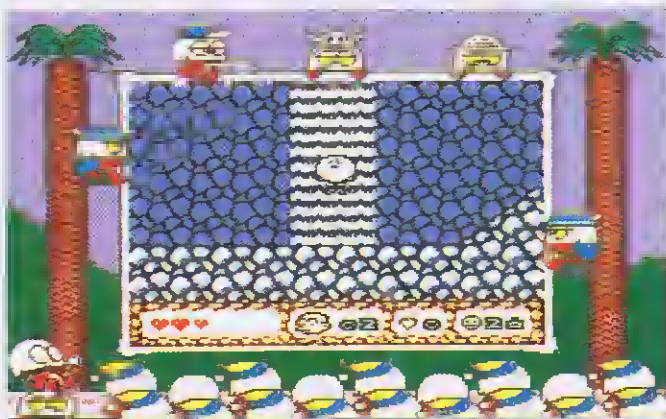
Bonk ist sehr langsam, dafür aber schlagkräftig



Die dritte Verwandlung ist in den Bereichen Geschwindigkeit und Stärke nicht so gut, dafür springt Bonk aber sehr hoch



Verliert Bonk in der Bonusrunde, nimmt er die Mumienform an



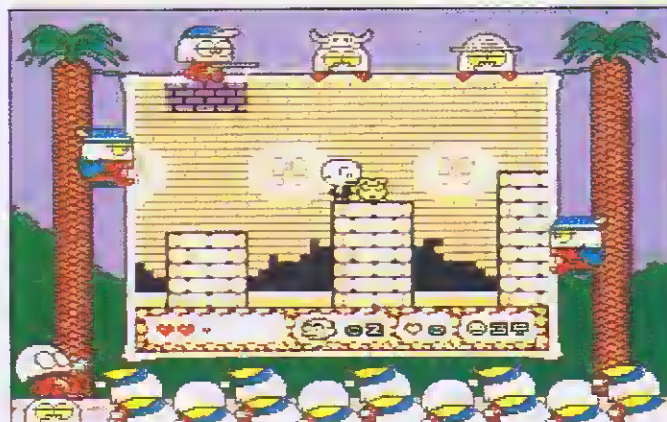
An den Wasserfällen kann BC Kid emporklettern



Philipp: Mag ja sein, daß das eigentliche Modul, wie auch Kollege Markus meint, ganz in Ordnung ist, was mir aber ganz

gewaltig stinkt, ist die Tatsache, daß hier zum hundertfünfzigsten Mal Bonk aus der Steinzeitkiste gekramt wurde; und damit noch nicht genug: Die einzelnen Versionen werden anscheinend direkt proportional zu ihrer Anzahl leichter und kürzer. Für die Videospieler, die jedoch noch nie das Vergnügen hatten ein BC Kid-Abenteuer zu bestehen, dürfte diese Variante ohne Zweifel interessant sein. Schließlich tragen Leveldesign, Steuerung und Spielbarkeit ganz klar Hudson Softs routinierte Handschrift, trotzdem wird man das Gefühl nicht los, daß es dem Hersteller eher um die schnelle Mark als ums eigentliche Spiel ging. Was unterm Strich bleibt, ist ein Game Boy-Modul, das eingefleischten Videospielveteranen zwar nichts Neues bringt, sich aber für Anfänger und eher jüngeres Publikum hervorragend als Einstiegsmodul eignet.

aber auch nützliche Extras, wie bspw. Lebensenergie oder ein Stück Fleisch (Bonk wird zum Untier), vorausgesetzt Ihr versetzt ihnen eine gezielte Kopfnuß oder springt auf sie drauf. Außerdem kann Bonk mit seinem starken Gebiß Wände emporklettern oder er tritt, wenn er eine besondere Blume eingesammelt hat, gegen einen gerissenen Gegner im Kampf um ein Freileben an.



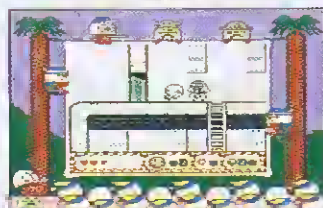
In den Blumen verbergen sich nützliche Extras



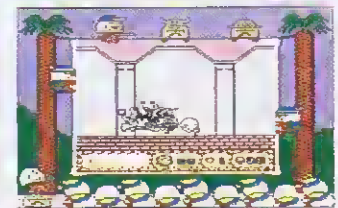
Wie bei jedem Super Game Boy-Spiel ist auch hier ein schöner Rahmen enthalten



Solche Pässegen können so überwunden werden!



Ein Kopfstoß versetzt die Gegner ins Jenseits



Die Endgegner sind zwar imposant, jedoch ohne große Probleme zu besiegen

TEST SUPER GAME BOY

HERSTELLER: HUDSON SOFT
DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: ZU EINFACH
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: PASSWORT/
SUPER GAME BOY
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: HUDSON SOFT

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
72%				GRAFIK
63%				SOUND/FX
62%				FUN

Mega Man III

Dr. Wily kann es einfach nicht lassen, und versucht aufs Neue die Welt zu zerstören

GAME BOY

Jump'n Run / 1 Spieler

Trotz seiner etlichen Niederlagen ist der böse Dr. Wily nicht kleinzukriegen, weshalb unser Held Mega Man immer wieder neue Abenteuer gegen den Schurken bestreiten muß. Dr. Wily's jetziger Plan ist, mittels der Lava-Energie aus dem Erdinneren, die er mit einer Ölbohrinsel anzuzapfen versucht, seinen mächtigen Super-Roboter zu speisen, und damit die Welt zu vernichten. Selbstverständlich hat er wieder eine Menge seiner Roboter aufgestellt, um Mega Man ruhig-



Mega Man zieht öfters den Kürzeren

zustellen. Doch neben der obligatorischen Möglichkeit, den besiegten Obermotzen die Extrawaffe zu nehmen, bekommt der Android diesmal auch Hilfe von seinem treuen Hund Flitz, den er wahlweise in ein Sprungbrett oder einen flugtauglichen Untersatz verwandeln kann. Als zusätzliche Eigenschaft kann Mega Man

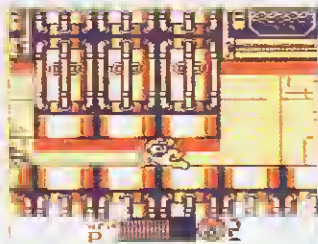


Markus: Obwohl Mega Man III keine innovativen Ideen beinhaltet, und eigentlich nur eine Mischung aus Mega Man III und IV ist (beide NES), bereitet die neue Game Boy-Version dennoch eine Menge Spaß. Wie gehabt ist Mega Man auch diesmal keinen Tick leichter geworden, so daß selbst hartgesottene Zocker hier und da an schwierigen Stellen hängen bleiben. Besonders haben mir die langgezogenen Levels gefallen, bei denen

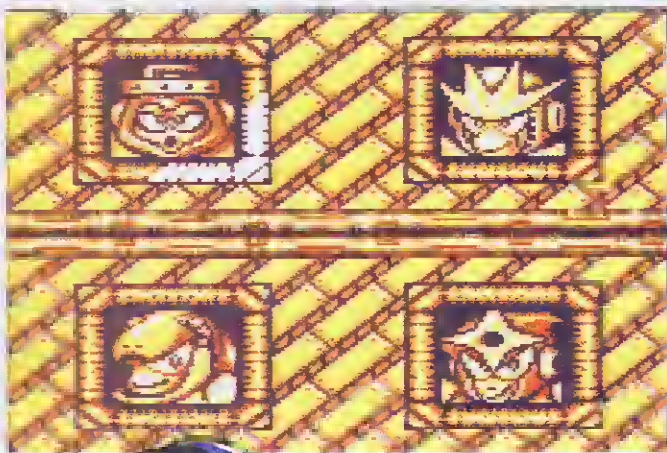
man trotz Verlust eines Lebens meistens nur ein Stück zurückbefördert wird. Dank des aufladbaren Schusses habt Ihr zu Beginn des Spieles keine großen Schwierigkeiten, einen der Obermotzen zu besiegen. Auch beim Sound gibt es kaum etwas zu bemängeln, da dieser zusammen mit der genauen Steuerung ein gutes Spielgefühl vermittelt. Seid Ihr also auf der Suche nach einem gelungenen Jump'n Shoot, das Euch auch für längere Zeit beschäftigen soll, so kann Euch mit Mega Man III sehr gut geholfen werden.



Fallt Ihr hier in die Spitzen, hat Mega Man sofort ein Leben verloren



Solche Hindernisse können mittels der Rutschtechnik leicht überwunden werden



Noch wie vor könnt Ihr Euch die Levels aussuchen

seine Plasmakanone aufladen, und dadurch einen Superschuß abfeuern, dem auch widerstandsfähige Feinde wenig entgegenzusetzen haben. Außerdem besteht die Möglichkeit, niedrige Passagen

in den einzelnen Levels durch einen Rutscher zu überwinden. Wie sollte es auch anders sein, vom Gameplay her ist alles beim alten geblieben; nach wie vor gibt es eine Menge Extras wie Energieauflader, Tanks oder Freileben einzusammeln.

Die wichtigsten Extras



Energieauflader (Leben)



Energieauflader (Waffen)



Freileben

TEST GAME BOY

NERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND/
NINTENDO

schlecht mittel gut sehr gut super

75% GRAFIK

70% SOUND/FX

80% FUN



Der Superschuß ist sehr hilfreich

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit diesem Zeichen:



zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
COMPUTEC VERLAG

A.B.-GAMES
ANDREAS BENDER
**ANKAUF
&
VERKAUF**
VON VIDEOSPIELEN

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR

WWF Raw (neu) dt. 109,-

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE,
SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO,
ATARI JAGUAR, 32X,
MEGA CD, NES, GAME BOY,
GAME GEAR, SEGA MASTER

Tel.: 0 45 21/48 73
Fax: 0 45 21/10 25
täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-Games · MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN

GAMES
GUNTER ZILCH -GAMES

Versand & Ladengeschäft
Neu!! Tel.09721 / 21623 Neu!!
97421 Schweinfurt Bauerngasse101

SNES:		MD/32X	
Top Gear 3000 d	123,90	J.White Snooker d	109,00
Superstar Soccer d	124,00	NBA Jam T.E. d	119,00
Soulblazer d	109,90	X-Men 2 e	109,90
NBA Jam T.E. d	125,00	Viewpoint e	125,00
Pinball Fantasies d	99,00	Motocross Champ 32X	135,00
Deamon's Crest d	129,90	Golf Magazines 32X	135,00
PSX:		Saturn:	
Grundg. RGB+Spiel a.Anfr.		Grundg. RGB+Spiel a.Anfr.	
Toshinden j	179,00	Virtua Fighter j	139,00
Kileak t. Blood j	155,00	Victory Goal j	149,00
weitere Spiele auf Anfrage		Daytona j	149,00
Joypad	89,90	Joypad	89,90
Memory Card	79,00	Memory Card a.Anfr.	
3DO:		Zubehör:	
Golds. NTSC+3Spiele	989,00	Infrarotpads 3DO (Paar)	119,00
Panas. FZ10 / NTSC	989,00	3DO Adap. f. SNES Pad	99,00
Grundgerät PAL a.Anfr.		PAL Converter	139,00

Sämtliche Neuheiten für MD, MCD, SNES sowie
3DO lieferbar. Versand 9,- zzgl.NN ab 300,- frei.
Liste gegen 3,- DM Rückporto

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?



**0 1 3 0 8 /
1 1 1 0 3**

Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon:
Wir hören zu - solange Ihr wollt.
Montags bis freitags 15 - 19 Uhr

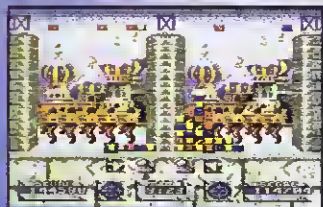
BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und
Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.

Super Nintendo
Denkspiel / 1-2 Spieler

BreakThru



Spectrum HoloByte/Microprose präsentiert uns mit BreakThru einen weiteren Tetris-Clone (originell, nicht!). Es gilt eine Mauer aus verschiedenfarbigen Steinen innerhalb einer Zeitvorgabe abzubauen. Dazu müßt Ihr Ketten von zwei oder mehr gleichfarbigen Steinen vom Bildschirm verschwinden lassen. Die übrigen Steine fallen dann



Baut Ihr Mauern ab, könnt Ihr hübsche Hintergrundgrafiken bewundern

in das so entstandene Loch. Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, spendierte man Extras wie Raketen, Bomben, Dosen, Felsen und die Möglichkeit, neue Steine von oben auf die Wand purzeln zu lassen. Leider fehlt BreakThru aber der letzte Schliff. So drückt man einfach planlos auf die Mauer, bis sie zum größten Teil abgebaut ist, und kämpft dann mit den letzten Steinen in Erwartung des nötigen Extras weiter, ohne das es nicht weitergeht. Auch die Zwei-Spieler-Modi können kaum überzeugen; angesichts Tetris & Dr. Mario sowie Pac-Attack denkbar überflüssig. (Binzi)

FUN 43%

Super Nintendo
Sportspiel / 1-5 Spieler

Rapjam



Die NBA Jam-Welle spült auch nach gut einem Jahr immer noch diverse Ableger ans Land. Rapjam versucht mit einer Mischung aus Rap und Sport Aufmerksamkeit zu erregen, neun der angesagtesten Rapper, z.B. Naughty By Nature, House Of Pain, Warren G, wetteifern für Euch in Einzelspielen



Warum sich Wolken im Asphalt spiegeln, wissen nur die Programmierer

oder einem Turnier um Punkte und Siege. Neben Schwierigkeitsgrad und Spielzeit bestimmt Ihr auch, ob Ihr alleine (Dne Dn Dne) oder, Street Ball-like, mit einem Dreier-Team startet, das Ihr selbst zusammenstellt. Ihr verfolgt das Geschehen von der Seite, neben Paß und Wurf beherrschen die coolen Jungs und Mädels auch individuelle Super Dunks; Passwörter o.ä. sind leider Fehlanzeige. Trotz der zugkräftigen Namen erwelst sich Rapjam schnell als ziemlichlicher Schuß in den Ofen. Statisch und träge agierende Konsolengegner, mäßige Grafik, peinliche Soundsamples, keine Musik während der Spiele - Rapjam ist ein Spiel, das wirklich niemand braucht. (Stephan)

FUN 59%

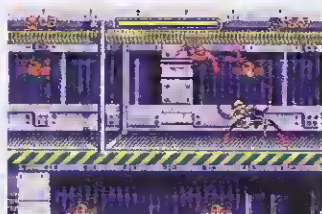
Spiderman

Peter Parker alias Spiderman im Kampf gegen ein ganzes Rudel von Superschurken

SNES/ MD

Jump'n Run / 1 Spieler

Nicht der beste Tag für Spidey: Aus einem Hochsicherheitstrakt für Schwerverbrecher gelang einer ganzen Horde von debilen Superschurken die Flucht. Doch damit nicht genug: Statt alleine ihre illegalen Wege zu gehen, solidarisieren sich die Verbrecher nun, um Spiderman sämtliche Beine einzeln auszurupfen. Das Spiel selbst ist im actionreichen Jump'n Run-Gefilde angesiedelt und in sechs umfangreiche Levels unterteilt, in denen Ihr Euch mittels übernatürlicher Fähigkeiten durchschlägt. Dabei wurde auf keine der bekannten Angriffskünste des Spinnenmenschen verzichtet. Ob Schlagen, Treten, an Wänden klettern, Handgranaten werfen oder sein bekanntes Spinnennetz auswerfen, die Entwickler brachten Spideys sämtliche Aktionen unter. Glücklicherweise erhält Peter Parker bei seinem Kampf etwas Unterstützung, in den Levels tauchen nämlich hin und wieder Fantastic Four-Symbole auf, durch die Ihr im Pause-Modus einen von vier Freuden kurzzeitig zu Hilfe ruft.



Ein sauberer Jumping Sidakick klärt schnell jede Auseinandersetzung (MD)



Ulf: Sämtliche Spiele rund um den agilen Marvel-Star litten bisher immer am selben Problem: Die Steuerung ist schlichtweg über-

laden, wenn man den Helden stillgerecht mit allen Aktionen erleben möchte. Beim Super Nintendo ist die Unübersichtlichkeit bei sechs belegten Tasten schon fast vorprogrammiert, doch auch



Beim Levelaufbau unterscheidet sich die SNES- von der MD-Version



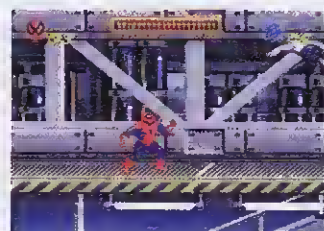
In diesem grünen Outfit könnt Ihr mehrere Treffer problemlos einstecken (MD)



Auf dem Kirmesplatz mechen sich die Gewehre selbstständig (ducken!) (SNES)



Selch ein Handgranatensymbol füllt Euer Waffenereanel wieder auf (MD)



Auf dem Super Nintendo ist das Spiderman-Sprite größer geraten und wurde zudem besser animiert

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: ACCLAIM/WESTERN TECHNOLOGIES
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGS GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA, PREIS: K.A.
MUSTER VDN: ACCLAIM/THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
61%				
55%				
50%				

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM/WESTERN TECHNOLOGIES
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGS GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA, PREIS: K.A.
MUSTER VDN: ACCLAIM/THEO KRANZ VERSAND

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
58%				
60%				
59%				

beim Mega Drive fiel die Steuerung alles andere als optimal aus. Insbesondere der komplizierte Umgang mit dem Netz macht einem selbst nach längerer Spielpraxis immer wieder zu schaffen. Ein weiteres Manko ist der verflücht hohe Schwierigkeitsgrad, der natürlich durch die ungenaue und komplizierte Steuerung verstärkt wird; summa summarum wieder 'mal ein zäh spielbares Acclaim-Actionmodul mit nicht gerade innovativem Leveldesign.

Mega Man Wily Wars

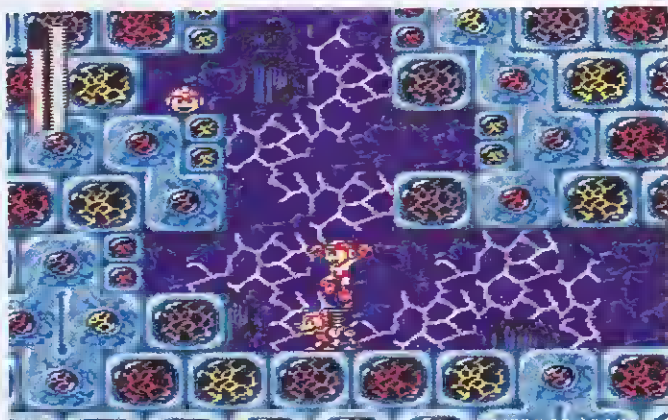
... sollte eigentlich "Mega Mega Man All Stars" heißen

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1 Spieler

Für Nintendo-Fans ist er schon ein alter Hut, die Rede ist von Mega Man (in Japan als Rock Man bekannt), einem Repliden, sprich, einem Roboter in Menschengestalt, der von Dr. Light kreiert wurde, um dem Treiben des kran-

ken Dr. Wily ein (vorläufiges) Ende zu setzen. Als Mega Man habt Ihr nichts besseres zu tun, als Euch andauernd mit dessen Handlangern herumzuschlagen, bis Ihr schließlich den bösen Doc selbst zu fassen kriegt. Nach diversen Versionen auf allen erhältlichen Nintendo-Konsolen war es, nach dem Street Fighter II-Special-Debut, eigentlich nur eine Frage der



Mit der Hilfe Eures Hundes gelangt Ihr z.B. an höher gelegene Extras



Markus: Als begeisterter Mega Man-Anhänger war es für mich eine richtige Freude, Capcoms Vorzeigesprite nun auf

dem MD in Aktion zu erleben. Anfangs war ich ein wenig enttäuscht, denn statt eines reinrassigen 16-Bit Titels erwarten Euch die altbekannten NES-Spiele (mit 8-Bit Grafik und Sound). Wenigstens grafisch wurde stellenweise etwas verbessert, wenn auch nur geringfügig. Trotzdem weiß "Mega Man All Stars", wie bereits Super Mario All Stars, zu gefallen, da zum einen drei vollwertige Spiele auf einem Modul verewigt, zum anderen aber auch an die Speicheroption via Batterie gedacht wurde, die ungetrübten Spielspaß garantieren (die NES-Oldies sind mittlerweile gar nicht mehr erhältlich und genießen Seltenheits-Status). Jump'n Shoot-Fans kann man diese umfangreiche Trilogie nur wärmstens ans Herz legen, denn Dr. Wily und seinen Schergen mit immer neuen Strategien zu trotzen, macht selbst heute noch Spaß.

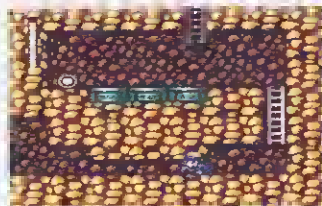
Zeit, bis Sega-Jünger auch in den Genuß dieses Helden kommen. Nur leider haben sich die Programmierer keine Mühe gegeben, einen eigenständigen Teil zu schaffen, sondern lediglich die ersten drei NES-Teile nahezu 1:1 umgesetzt. Ansonsten ist alles beim alten geblieben, Ihr steuert Mega Man durch eine meist sehr lange Runde und trifft an deren Ende auf einen Obermütz, der Mega Man ziemlich ähnelt. Habt Ihr diesen besiegt, übernimmt Ihr dessen Waffe. Mega Man-typisch ist die Tatsache, daß die



Auf diesen Gegner stoßt Ihr in Mega Man III des öfteren



verschiedenen Gegner unterschiedlich auf brachiale Waffen-gewalt reagieren, je nachdem welches Kampfmittel Ihr einsetzt; natürlich kommt dadurch mehr Taktik ins Spiel. Daneben gibt es sehr viele Extras, die Euch den Spielverlauf enorm erleichtern (sollen), wie z.B. Energieauffüller für Eure Waffen und die Lebensleiste, zusätzliche Powerreserven, Freileben, usw. Mittels Batterie können drei verschiedene Spielstände gespeichert werden; das bei den bisherigen Versionen übliche Passwortsystem hat ausgedient.



Solch ein Hindernis könnt Ihr mit einem "Rutscher" überwinden



Dr. Wily's Festung gilt es zu stürmen



Insgesamt ist Mega Man sehr actionlastig



Bei dem Plattformgehüpf ist Eure Geschicklichkeit gefragt

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: CAPCOM
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL JAPAN
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 20+
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: VIRGIN

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
57% GRAFIK				
55% SOUND/FX				
75% FUN				

Golf Magazine: 36 Great Holes

Starring Fred Couples

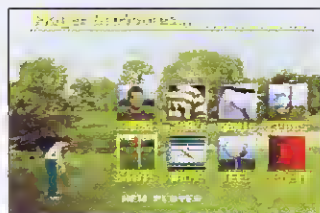
Der zweite Titel aus der Sega Sports-Serie für das 32X führt uns auf die schönsten Golfbahnen der USA, zumindest wenn man Fred Couples Glauben schenken darf

MEGA DRIVE 32X

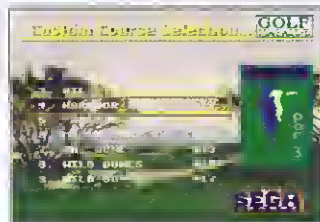
Sportspiel / 1 Spieler

Willkommen in den USA: Sega lädt Euch ein, Golf einmal ohne horrende Clubgebühren zu spielen. Präsentiert wird der edle Sport dabei vom Golfprofi Fred Couples, der Euch gleich zu Beginn mit ein paar netten Digi-Sprüchen begrüßt. Bevor Ihr Euch aber daran macht, die 36 Löcher mit krassen Fehlschlägen zu ramponieren, solltet Ihr Euch zunächst einen eigenen Spieler kreieren, um Eure Rekorde und Statistiken abzuspeichern. Anschließend empfiehlt es sich den Trainingsmodus anzusteuern, um hier in

aller Ruhe den komplizierten Schwung einzustudieren bzw. das Einlochen auf dem Grün zu üben. Kernstück dabei ist die Swing Zone. Mittels eines Balkens könnt Ihr hier zunächst Eure Schlaghärte und anschließend den Trefferzeitpunkt festlegen. Gutes Timing ist hier das A und O, denn solltet Ihr bspw. einmal zu fest draufschlagen (Overswing), landet der Ball schnell in den Pampas. Profis können übrigens auch die Swing Zone abschalten und einfach nur nach Gefühl den Ball über die Bahn jagen (schwierig). Neben dem perfekten Schlag sollte allerdings auch das Umfeld stimmen. So müßt Ihr zunächst einmal die ständig wechselnden Windver-



In diesem Menü könnt Ihr Euch einen Golfprofil nach Maß kreieren



Beim "Custom Course"-Modus könnt Ihr Euch aus den insgesamt 36 Bahnen Euren Wunschkurs (18 Bahnen) zusammenstellen



FRED COUPLES

Haltung, bitte!

Drei unterschiedliche Schlagtechniken bietet Golf Magazine an:

Full

Der "normale" Schlag. Hiermit könnt Ihr die größte Weite erzielen

Chip

Ein kurzer, aber hoch geschlegelter Ball; ideal im Bunker und bei einer kurzen Annäherung zum Grün

Putt

Dieser flache Schlag dient zum Einlochen auf dem Grün

Fred Couples zählt zu den beständigsten Golfern überhaupt und wurde 1991 sowie 1992 von den PGA Tour-Teilnehmern jeweils zum PGA-Spieler des Jahres gewählt



Die Annäherung ans Grün erfordert besonders viel Spitzengefühl, hier sollte unbedingt die Top View-Funktion genutzt werden



Auch die richtige Stellung zum Ball kann für den Erfolg bzw. Mißerfolg eines Schleges entscheidend sein



Stephan: Nach den äußerst mäßigen 32X-Titeln der letzten Zeit scheint der Softwarenachschub langsam, aber sicher wieder an Qualität zu gewinnen. Neben Metal Head erweist sich auch die Golfsimulation rund um Fred Couples als ein durchaus brauchbares und empfehlenswertes Modul, kann jedoch gegen die PGA-Serie trotz schöner Grafik nichts ausrichten. Während es am Spieldesign nicht das geringste auszusetzen gibt, hapert's ein wenig bei

der Kontrolle der Schläge. Zwar lassen sich Härte und Drall über die beiden Balken exakt einstellen, jedoch hat man oftmals das Gefühl, daß der kleine Ball den Befehlen nur widerwillig gehorcht und ein nicht nachvollziehbares Eigenleben entwickelt. Auch das Putten ist eine recht "grobe" Angelegenheit, angefangen beim Raster des Grüns bis hin zum Radius des Loches, das teilweise metergroß zu sein scheint. Diese Mankos sind allerdings keine Schwerwiegenden, so daß Fred Couples als einer der wenigen Konsolensportler insgesamt mit "seinem" Modul zufrieden sein kann.

Replay Funktion



Vier Files stehen Euch zur Verfügung, auf die Ihr Eure spektakulärsten Schläge per Batterie festhalten könnt



Ulf: Segas zweiter 32X-Titel unter ihrem Sports-Label ist durchaus sehr ordentlich, insbesondere das luxuriöse Umfeld

dürfte auch den gewieftesten Profi zufriedenstellen. Neben den sechs Spielmodi wissen vor allem die vielfältigen Speichermöglichkeiten zu gefallen, denn jeder Schlag wird archiviert und damit Eure individuelle Statistik ständig auf dem neuesten Stand gehalten. Gameplay und Ballphysik können EA Sports' PGA Tour Golf III allerdings nicht das Wasser reichen. So kann man z.B. die Schlagweite nur etwas unpräzise bestimmen und die Swing Zone bestraft zudem größere Fehler nicht mit einem totalen Fehlschlag. In diesen Punkten fehlt noch das nötige Feintuning. Dank der hübschen Digi-Hintergründe und der vielen Voice Samples geriet Golf Magazine insgesamt dennoch zu einem gelungenen Genre-Vertreter.

hältnisse berücksichtigen, die richtige Schlägerwahl treffen und gegebenenfalls die Beinstellung bzw. die Trefferfläche des Balles korrigieren, um aus einem Schlag das Optimum herauszukitzeln. Habt Ihr Euch mit der Technik vertraut gemacht, bietet Euch Golf Magazine eine ganze Fülle von Spielmodi an, in denen Ihr Euer golferisches Können unter Beweis stellen könnt. So habt Ihr bspw. im Tournament-Modus die Möglichkeit eine komplette Saison gegen zahlreiche Profis zu spielen. Um harte Dollar geht es hingegen beim Skins Game, während es beim Shoot Out darauf ankommt, ein Loch möglichst als Erster abzuschließen. Dank Batterie müßt Ihr eine komplette Saison übrigens nicht in einem Rutsch durchspielen, sondern könnt zwischendurch abspeichern. Apropos "Batterie", bis zu vier Replays lassen sich ebenfalls verewigen, so daß Ihr besonders spektakuläre Putts oder ein Hole In One immer wieder genießen könnt.



Die Rester auf den Grüns sind etwas grob gereten, was allerdings nicht so tragisch ist, da auch das Putten eine recht "grobe" Angelegenheit ist



Ich glaub', ich steh' im Wald: aus dieser Position hilft nur noch ein flacher Schlag



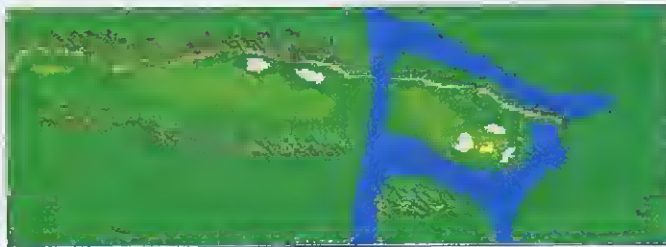
Derer nahe an einem Baum braucht Ihr wenigstens zwei Schläge, um zumindest das Grün zu erreichen, da der Baumstamm meterdick zu sein scheint



Üppige Ausstattung: Gleich sechs verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl



Nach jedem Schlag bekommt Ihr dieses kleine Menü eingeblendet, über das Ihr die Replay-Option steuert



Auf der Top View-Übersicht könnt Ihr einen kleinen Ball frei bewegen, über den Ihr die Entfernungen zu einem anvisierten Punkt genau ablesen könnt

Die Schlagtechnik



Die Swing Zone wurde in zwei Abschnitte unterteilt: Im ersten Energiebalken legt Ihr zunächst die Schlagstärke fest. Im zweiten Abschnitt bestimmt Ihr schließlich den Abschlagzeitpunkt. Läuft alles nach Plan, könnt Ihr den Ball anschließend aus zwei Perspektiven betrachten: Aus dem Abschlagwinkel, sowie aus der potentiellen Trefferfläche.

TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: SEGA/FLASHPOINT PRODUCTIONS
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: SEGA/DYNATEX

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
69%				GRAFIK
61%				SOUND/FX
77%				FUN

PLAY TIME

Gebur

UND WEHE
DEM, DER NICHT
MITFEIERT!



„HERMANN - der Dungeon Meister“
gibt es in jeder Ausgabe der PLAY TIME.
© „HERMANN - der Dungeon Meister“,
Mali & Werner.

IE feiert tstag!

Das Computer- und Videospiele magazin PLAY TIME feiert seinen 4. Geburtstag, und lädt Sie ein, mitzufeiern.

PLAY TIME ist das News-Magazin der Computer- und Videospielebranche. Wer interessante News, kompetente Reportagen, ausführliche Tests über alle neuen Com-

puter- und Videospiele, sowie Infos über die geheimen Projekte der Soft- und Hardwarebranche lesen will, kommt an PLAY TIME nicht vorbei.

Wir laden Sie ein, **PLAY TIME** zum **Geburtstagspreis** von **DM 3,90** in Ruhe zu lesen, um sich von der Qualität des Heftes zu überzeugen.

HAPPY BIRTHDAY!

Und so geht's: Wertgutschein (DM 2,-) abtrennen und bei Ihrem Zeitschriftenhändler einlösen. **Sie erhalten dann die PLAY TIME - Geburtstagsausgabe für DM 3,90.**

Der Gutschein ist bis 09.05.95 gültig.

Der COMPUTEC Verlag & „HERMANN - der Dungeon Meister“ wünschen viel Vergnügen.

COMPUTEC
VERLAG

**Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.**



Metal Head

Die Sauregurkenzeit für Segas 32-Bit Aufsatz scheint vorerst zu Ende zu sein, denn zumindest mit Metal Head läßt das 32X seine Muskeln spielen

MEGA DRIVE 32X

Shoot'em Up / 1 Spieler

In ferner Zukunft gründen einige Länder ein multinationales Sicherheitsbündnis und rufen eine Sondereinheit ins Leben, die mit Metal Head-Kampfrobootern ausgerüstet ist. Natürlich sehen üble Terroristen diesem friedlichen Treiben gar nicht gerne zu und mobilisieren selbst eine Armee von Mechs, um die Föderation in die Knie zu zwingen. Als Mitglied der Special Forces und Pilot eines Metal Heads sollt Ihr nun über sieben Missionen hinweg, die in zwei bzw. drei Abschnitte unterteilt sind, deren finstere Pläne vereiteln. Vor jedem Auftrag bekommt Ihr in einem Briefing von Eurem HQ Anweisungen für Euer weiteres Vorgehen, und das in Wort (digitalisierte Sprachausgabe) und Schrift; dann werft Ihr Euch in die Schlacht. Ihr steuert Euren

Mech durch Häuserschluchten und Fabriken, zur besseren Übersicht stehen Euch hier vier Perspektiven zur Auswahl, die auch sehr gewinnbringend eingesetzt werden können. Ein Sechs-Button-Pad ist dafür aller-



In der Fabrik seid Ihr auf der Suche nach dem Generator

dings unumgänglich, da wegen der Fülle an Bewegungsmöglichkeiten sonst nichts geht. So könnt Ihr zwischen zwei Geschwindigkeiten hin- und her schalten, über die Schultern blicken, seitlich laufen, Waffen anwählen und natürlich, wie bereits erwähnt, die Perspektive wechseln. Nach einer abgeschlossenen Mission bekommt Ihr die Möglichkeit Euch für die im Kampf angehäuften Punkte neue Waffen und Ausrüstung zu kaufen. Insgesamt stehen Euch vier Waffensysteme zur Wahl, die Ihr in zwei Ausbaustufen erhaltet. Zwei darunter könnt Ihr gleichzeitig an Eurem Kampfkoloß befestigen. Außerdem gibt es noch zwei Zusatzwummen. Sobald Euer Schutzschild, das sinnvollerweise ausgebaut werden kann,

zusammenbricht, verliert Ihr Euer einziges Leben und müßt auf eines der fünf Continues zurückgreifen. Außerdem hängt Euch ein knappes Zeitlimit im Nacken. Die einzelnen Szenarien, in denen Ihr Euch innerhalb eines bestimmten Gebietes frei bewegt, sowie alle Gegner werden mit Textures überzogenen Polygonen dargestellt. Zur besseren Übersicht haben die Entwickler an eine



Habt Ihr den Chopper in Mission 2 zum gegnerischen Stützpunkt geführt, sprengt dieser Euch den Weg frei

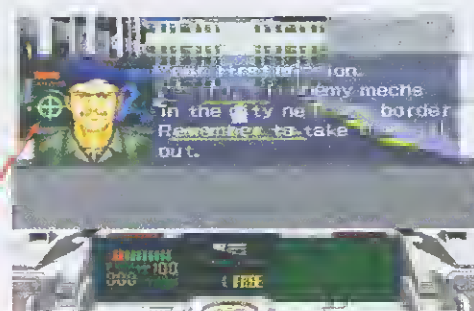


Der Vorspann ist lang und mit messig Sprechausgabe unterlegt



Die detaillierten Texture-Häuserschluchten demonstrieren die 32X-Rechenpower

transparente Karte gedacht, auf der Ihr nicht nur die Straßenzüge, sondern auch die Positionen der Gegner erkennt. Sobald sich ein Mech nähert, zoomt die Karte heran, d.h. Ihr erhaltet einen vergrößerten Ausschnitt der näheren Umgebung. Im Optionsmenü könnt Ihr nicht nur, wie üblich, den Schwierigkeitsgrad ändern oder den FX lauschen, sondern auch die Tastenbelegung oder die Sprache einstellen (leider ist das nur Englisch und Japanisch möglich).



Vor Spielbeginn könnt Ihr zwischen zwei Portraits (gezeichnete Portraits bzw. Digi-Bilder) wählen

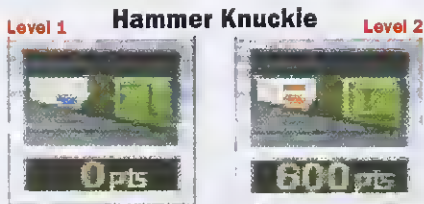


...auf dem Weg dorthin eignet sich diese Perspektive am besten



Martin: Den total lieb vor sich hin watschelnden Mech aus Core Designs Soul Star hatte ich gleich von Anfang in mein Herz geschlossen, Segas Metal Head büßt jedoch etwas von dessen Agilität ein, was sehr schade ist. So lassen sich Eure Geschütze weder nach oben oder unten ausrichten, und Ihr könnt mit Eurem Stahlgetüm nicht in eine Richtung laufen und gleichzeitig in eine andere feuern. Die äußerst detaillierten und abwechslungsreichen Texture Mapping-Szenarien schöpfen zwar eindrucksvoll das Potential des 32X aus, zeigen aber auch einige Unzulänglichkeiten der Hardware auf, denn das Scrolling ist nicht ganz flüssig, und die Digi-Sprachausgabe sowie die FX erreichen beim besten Willen kein 32-Bit Niveau. Zudem präsentiert sich das Gameplay in meinen Augen zu geradlinig (Coin-op like), dem umfangreichen Waffenarsenal zum Trotz; nach einigen Ausrutschern der letzten Zeit trotzdem endlich wieder ein alles in allem würdiges 32-Bit Spiel.

Die Waffen



Nahkampfwaffe mit mittelmäßiger Kampfkraft; nicht zu empfehlen



Hohe Feuergeschwindigkeit bei guter Durchschlagskraft



Sehr niedrige Feuergeschwindigkeit, aber extrem hohe Durchschlagskraft



Zielsuchende Granaten; sehr komfortabel, leider nur mit begrenztem Munitionsvorrat

Die Zusatzausrüstung



Demit lassen sich Verfolger abschütteln



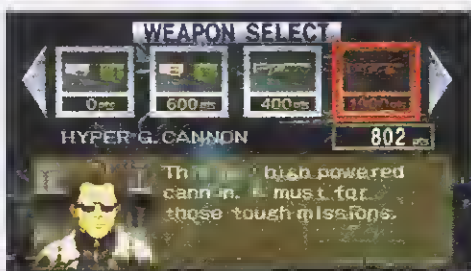
Extrem hohe Schlagkraft; leider sind nur vier Schuss möglich



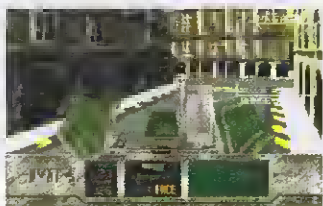
Zusätzliche Penzerung ist niemals verkehrt



Demit holt Ihr jeden Gegner ein



Nach jeder Mission könnt Ihr die erworbenen Punkte in bessere Waffen und Ausrüstung investieren



Sinkt Euer Energievorrat, blinkt erst der Redarschirm und gibt dann völlig seinen Geist auf



Gleich in der zweiten Stage erhaltet Ihr Unterstützung von einem Flugzeug; aber Vorsicht, Ihr könnt dennoch getroffen werden



Diese flinken Burschen sind schwer zu treffen; Ihr solltet stehen bleiben und auf sie warten



Megetip:
Um in Mission 2/3 zum Generator zu gelangen, haltet Euch am Eingang links; es folgen zwei Räume. Hebt Ihr diese hinter Euch gebreht, steht Ihr in einem Gang, der wie ein auf dem Kopf stehendes Y aussieht. Geht geradeaus durch, hinter dem nächsten Tor rechts und Ihr habt's geschafft



Stefan: Endlich mal wieder ein vielversprechendes Game fürs 32X: Metal Head weiß durchaus zu gefallen, was zum einen an der relativ abwechslungsreichen Grafik liegt, denn die gegnerischen Mechs und die Gebäude sehen wirklich gut aus, zum anderen am actiongeladenen Spielprinzip. Technisch kann das Modul zwar nicht so ganz überzeugen, da sich beim Drehen eines Mechs ein nicht zu vertuschendes Ruckeln bemerkbar

macht und auch die Sprachausgabe - zwar gut verständlich und in diesem Umfang bislang noch auf keinem MD-Modul vertreten - nicht nach 32-Bit klingt. Außerdem ist das Game etwas kurz geraten; bereits nach drei Stunden habt Ihr alles gesehen und die Motivation noch einmal von vorne anzufangen, ist zwar nicht mehr so hoch, aber für Battletech-Fans durchaus gegeben. 32X-Besitzer sollten auf alle Fälle einen Kauf in Erwägung ziehen, da mit Metal Head endlich wieder ein Spiel vorliegt, das Segas 32-Bit Aufsatz würdig ist.





In dieser Mission müßt Ihr den Transport und die Aktivierung eines neuen Mechs verhindern



Selbst armselige Infanterie stellt sich gegen Euch



Die dicken Gegner erledigt Ihr am besten mit der Grenade Cannon, da diese selbständig ihr Ziel sucht



Mechcar #1



Mechcar #2



Mechcar #3

TEST MD 32X

NERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UNSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 7
BESONDERNEITEN: SECHS-BUTTON-PAD
CA. PREIS: 139, DM
MUSTER VON: SEGA

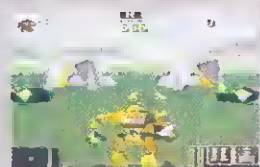


Der Battlemech und seine Folgen

Der Kampfroboter stammt ursprünglich aus japanischen Zeichentrickfilmen, wie bspw. Macross/Robotech, Gunbuster und der auch bei uns bekannten Transformers-Serie, und ist schon fast so alt wie der Anime selbst; aber erst Jordan Weisman und L. Ron Babcock III machten die stählernen Ungetüme mit ihrem Brett- und Rollenspiel Battletech 1985 in den USA und vier Jahre später mit einer deutschen Übersetzung auch hierzulande einem größeren Publikum bekannt. Natürlich folgten darauf erste Umsetzungen für PC und andere Heimcomputer-Systeme. 1993 stapfte dann der erste Konsolen-Mech über heimische

Bildschirme, Mechwarrior für das Super Nintendo, das von den Aussies Beam Software für Activision entwickelt wurde; der Mech-Kult breitete sich langsam aus, und mit Battlecorps für das Mega CD (Core Design) bzw. Iron Soldier auf dem Jaguar (Eclipse) erschienen sogar einige hervorragende Titel. Der Battlemech verleiht seinem Lenker einen Hauch Unbesiegbarekeit, da er Panzer kaum zu fürchten braucht, und sich nur massivem Feuer oder einem gegnerischen Kampfkoloß beugen muß. Für echte Battletech-Fans sind die hier aufgeführten Titel unverzichtbar.

Die Kampfroboter im Überblick



Vortex (SNES)



Mechwarrior (SNES)



Battletech (MD)



Battlecorps (MCD)



Iron Soldier (Jaguar)

Bereits erschienen

Titel	Publisher/Entwickler	Format
Mechwarrior	Activision/Beam	Super Nintendo
Vortex	Electro Brain/Argonaut	Super Nintendo
Battletech	Absolute/Extreme	Mega Drive
Battlecorps	Core Design	Mega CD
Soul Star	Atari/Eclipse	Jaguar
Iron Soldier	Core Design	Mega CD

Im Anmarsch

Titel	Publisher/Entwickler	Format
Battletech	Activision/Beam	Super Nintendo
Battletech	Absolute/Extreme	Mega CD
Battlecorps II	Core Design	Saturn
Iron Soldier II	Atari/Eclipse	Jaguar
Metal Hammer	K.A.	Jaguar
Gundam	Bandai	PlayStation
Metal Jacket	Pony Canyon	PlayStation

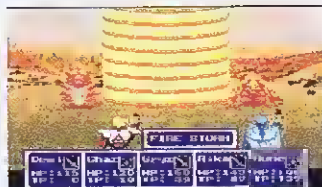
Phantasy Star IV: The End Of The Millennium

Die Schlacht der Giganten: 24 Megs-Phantasy Star IV (MD) Vs. 24 Megs-Final Fantasy III (SNES)

MEGA DRIVE

RPG / 1 Spieler

Zur Hintergrundstory des abschließenden Teiles der Phantasy Star-Saga: Ein übler Kerl namens Dark Force hatte sich vor 2.000 Jahren in Mother Brain, dem gigantischen Zentralorgan des Planeten Palma eingenistet, und die darauf folgende Vernichtung raffte einen Großteil der Menschheit dahin. Das Wissen um die Technik ging über die Jahre verloren, nun ist Dark Force zurückgekehrt, um



Zwei Zaubersprüche, die sich kombinieren lassen, haben oft verbeerende Wirkung

ein weiteres Mal zuzuschlagen. Ihr übernehmt die Rolle von Chaz, einem "Jäger", der ihm einen Strich durch die Rechnung machen soll. Das Gameplay gestaltet sich RPG-typisch: Ihr lauft auf der Oberlandkarte

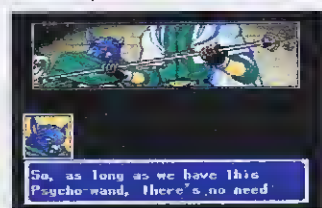


In Städten könnt Ihr Eure Energie aufbessern, Waffen kaufen und mit Einwohnern reden

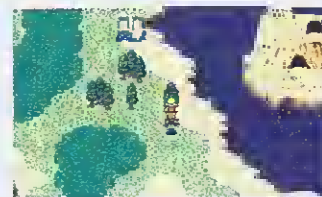


Markus: Der vierte Teil von Segas RPG-Saga weiß rundum zu gefallen. Die gute Grafik, ein solider Sound und eine äußerst komplexe Story, die, wie immer bei Phantasy Star, erst mit fortgeschrittenem Spielverlauf klarer wird, dafür aber dann absolut fesselnd ist, werden RPG-Freaks wochenlang in ihren Bann ziehen. Auch an einige Erweiterungen, wie bspw. die Idee, zwei

herum und besiegt Gegner, für die Ihr Experience Points bekommt. Erreicht Ihr eine Stadt, so verkaufen Euch Einwohner neue Ausrüstungsgegenstände oder geben Tips, welche Station Ihr als nächstes anlaufen solltet. Neu dagegen sind ein paar nützliche Features,



Wichtige Zwischensequenzen oder Gespräche werden in typisch japanischer Zeichentrick-Machart dargestellt



Auf der Oberlandkarte sucht Ihr nach der nächsten Station Eures Abenteuers

Zaubersprüche zu einem Megaspur zu kombinieren, wurde gedacht. Trotzdem kommt das 24 MBit-Modul nicht an Final Fantasy III heran, denn man wird einfach nicht den Eindruck los, daß dem Modul etwas der letzte Feinschliff fehlt. So sind z.B. die Unterhaltungen in Städten oft sinnlos, da deren Einwohner mehr Gelaber als nützliche Infos vom Stapel lassen; alles in allem sicher das beste reinrassige RPG von Sega, doch Final Fantasy III bleibt die Maßlatte.

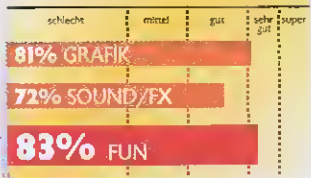
wie z.B. die Makro-Funktion, dank der Ihr aufeinanderfolgende Kampfeinstellungen abspeichert.



Die zahlreichen Menüs sind übersichtlich angeordnet

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX



HIER FINDEST DU SCHWEINE-PREISE

- DURCH LAGERBEREINIGUNGS-AUFGÄBE
- DURCH SONDERPOSTEN-AUFGÄBE
- DURCH KONKURSAUFGÄBE

(0221) 963 60 86

mo.-fr. 17.00 - 19.00 Uhr Telefonverkauf - sonst Anrufbeantworter

SPAR



WA(R)S!

MF 0495

DIE SCHNÄPPCHENHÄPPCHEN VON CPS FRANK HEIDAK

CPS FRANK HEIDAK • BÜRGERSTR. 8-10 • 50667 KÖLN

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

RUF' AN, SOLANGE NOCH ETWAS DA IST!

Ballz MD 39.95
Borkley Shut up & Jam SN 59.95
Bottlelands in Battle SN 49.95
Bram Stoker's Dracula MD 39.95
Blues Brothers SN 49.95
Chapfliter 3 SN 59.95
Dina Dini Soccer SN 49.95
Double Dragon S SN 59.95

Eternal Champions MD 39.95
Goof Troop SN 59.95
Indiana Jones SN 99.95
Lemmings 2 MD 49.95
Lemmings 2 SN 69.95
Menacer + 6 Spiele + T 2 MD 99.95
Mickey Mania SN 59.95

Micro Machines SN 59.95
Ottifants MD 39.95
Return of the Jedi (16 MB) SN 99.95
Rise of the Robots SN 89.95
Shaq Fu (24 MB) MD 49.95
Spectre SN 39.95
Star Wing (FX) SN 49.95

Super Kick Off MD 39.95
Syndicate (16 MB) 79.95
Techna Clash MD 39.95
Tiny Toon Adventures SN 49.95
Vortex (FX) SN 49.95
Wolverine (16 MB) SN 69.95
World League Basketb. SN 49.95
Zool SN 49.95

MO = MEGA DRIVE • MC = MEGA CO • SN = SUPER NINTENDO • GB = GAME BOY • ALLE ANGEBOTE SIND ORIGINAL DEUTSCHE LIZENZWAREN

Nur Postnachnahme innerhalb Deutschlands • Versandkosten 9,95 (die Post kassiert dazu 3,- Zollscheinentgelt) • aktuelle Preisliste und AGB bei Lieferung! • Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. • Unsere Geschäftsbedingungen gelten für alle Auslieferungen. • Ältere Angebote werden bei Erscheinen dieser Anzeige ungültig.

Aerobiz Supersonic



MD-Besitzer mit Manager-Ambitionen sollten sich diese Wirtschaftssimulation rund um Lufthansa & Co. einmal genauer ansehen

MEGA DRIVE

Strategie / 1-4 Spieler

Wolltet Ihr schon immer mal auf dem Chefessel einer Fluggesellschaft sitzen und ihre Geschicke selbst in die Hand nehmen? Koeis neuestes Modul für Segas 16-Bitter versetzt Euch genau in diese Lage: Ihr seid CEO (Chief Executive Officer) einer noch jungen Airline, deren Name Ihr zu Beginn selbst wählt, und müßt innerhalb

von 20 Jahren ein weltweites Netz von Flugverbindungen aufbauen. Außer Euch versuchen das noch drei weitere Mitspieler oder der Computer. Beim Kampf um die Gunst des Fluggastes wird mit harten Bandagen gekämpft: Ihr müßt Werbekampagnen starten, Flugpreise drücken, Standortfaktoren berücksichtigen und immer ein Auge auf das Treiben der Konkurrenz haben. Da Koei unmöglich auf alle Einzelheiten des realen Flugbusinesses Wert legen konnte, hat man sich auf

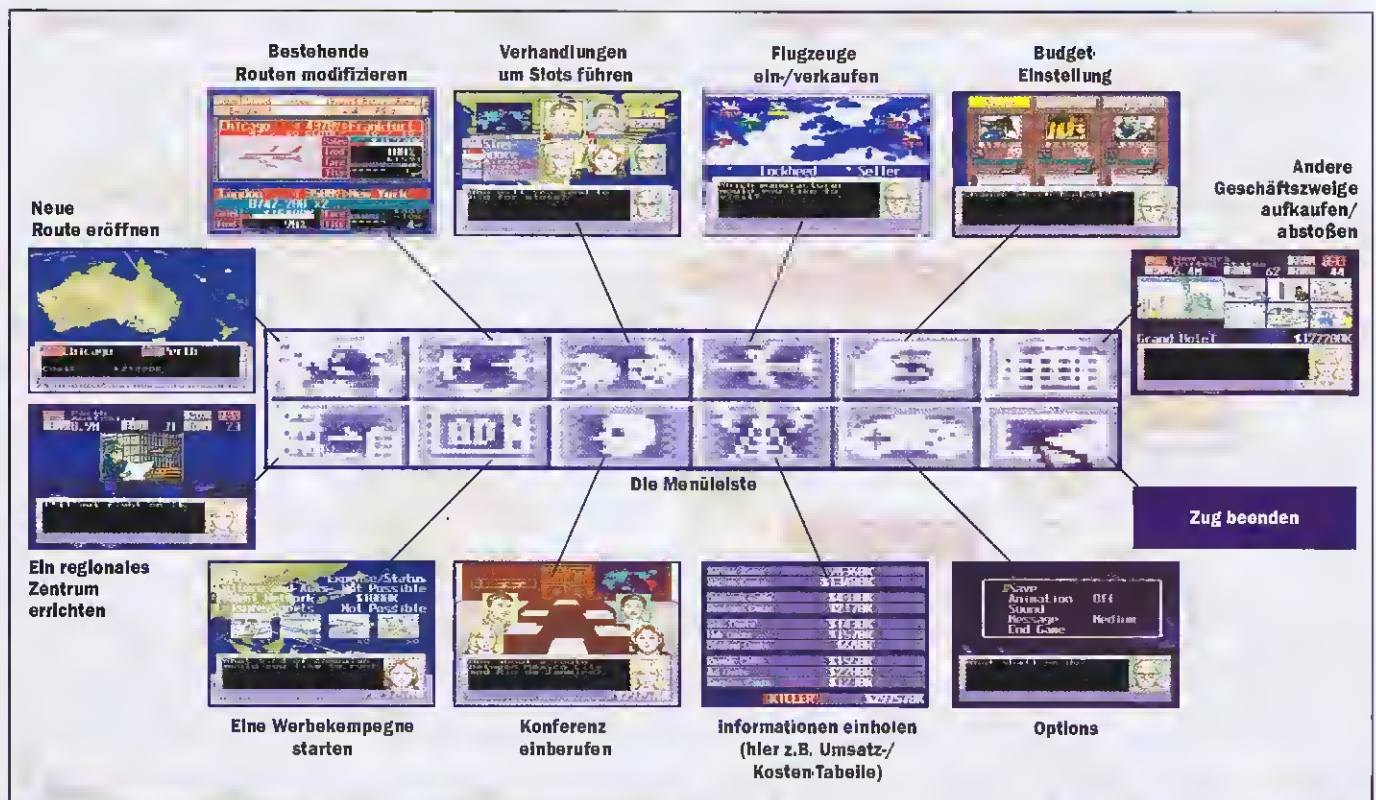


Philipp: Danke Koei! Spiele dieser Art, die dann auch noch dermaßen viel Substanz wie Aerobiz Supersonic haben, sind auf dem MD viel zu

selten oder werden zumindest viel zu selten ins Englische übersetzt (die Japaner schwimmen in Strategiespielen). Nach mehreren Stunden Aerobiz Supersonic fühlt man sich unversehens in die guten alten Vermeer-Zeiten zurückversetzt, nur daß hier kein Tabak, Kaffee oder Tee angebaut, sondern Flugverbindungen geplant und umge-

setzt werden. Die Menüleiste erweist sich als überaus praktisch, was der generell äußerst intelligent durchdesignten Benutzeroberfläche zu verdanken ist. Daß die Grafik und auch der Sound bei einem Modul dieses Genres eher auf mittlerem Niveau liegen, kann den famosen Spielspaß nicht im geringsten trüben, schließlich soll die optische Aufmachung lediglich übersichtlich und die akustische nicht nervtötend sein. Unter dem Strich bleibt ein hochmotivierendes und dank starker Computergegner anspruchsvolles Managermodul, das leider, wie so oft, nicht offiziell bei uns zu haben ist.

die Umsetzung einiger wichtiger Prinzipien beschränkt: Ihr sucht Euch zu Beginn des Spiels eine Home Base in einem der sieben zur Verfügung stehenden Gebiete des Globus aus (Nordamerika, Südamerika, Europa, Afrika, Naher Osten, Südosta-

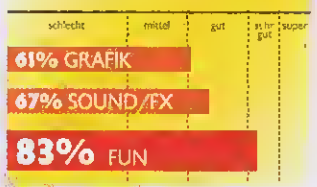


Der gelbe Punkt ist Frankfurt; der, auf den der Pfeil zeigt, München, was stimmt an diesem Bild nicht?

sien und Australien) und beginnt anschließend von dort aus alle Städte in Eurer Region mit einer Flugverbindung zu erreichen. Natürlich ist es auch möglich einen interregionalen Flug zu einer Stadt in einem anderen Gebiet aufzubauen, wobei diese Stadt dann die Funktion Eurer Home Base in der jeweiligen Region übernimmt. Dieses spinnenartige System stellt die Grundlage für Eure gesamten Planungsaktivitäten dar und sollte ständig berücksichtigt werden.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: KOEI
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME



Viewpoint

Endlich können auch MD-Besitzer den Neo Geo-Klassiker auf ihrem schwarzen Konsölen zocken. Heizt die Laser auf!

MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1 Spieler

Viewpoint weckt Erinnerungen an den kultigen Zaxxon-Automaten von Sega, der mit einer ähnlichen isometrischen Optik aufwarten konnte. Wie schon beim Neo Geo-Original von Sammy gilt es auch bei dieser Mega Drive-Umsetzung mit einem Byupo Fighter sechs Levels zu überstehen, wobei Ihr alleine oder zu zweit antreten könnt, leider aber nur nacheinander. Um Euch der zahlreichen Feinde erwehren zu können, steht Euch neben der Standard-

Bewaffnung ein in vier Stufen unterteilter Beam-Schuß (Power Wave) a la Irem's R-Type zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr noch zwei Sidekicks (Dronen), ein Schutzschild (Barrier) sowie Bonusschiffe (1ups) bzw. -punkte ergattern. Solltet Ihr einmal zu arg in Bedrängnis geraten, dann zündet Ihr eine Smartbomb, die drei unter-



Stefan: MD-Besitzer haben lange auf diese Umsetzung warten müssen; natürlich kann die Grafik bei weitem nicht mit dem Original mithalten, da sie wesentlich blasser und detailärmer ist. Auch mußte auf einige Gegner verzichtet werden, was allerdings weniger stört. Beim Sound hat sich Sammy wirklich Mühe gegeben die Original-Stücke ansprechend umzuset-

schiedliche Formen hat. Pro Level gibt es drei Rücksetzpunkte, was Euch das Durchspielen erleichtern soll. Zudem

zen, was aber letztendlich nicht ganz gelungen ist. Das große Manko des Spieles ist jedoch, daß, sobald sich mehr als drei oder vier Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, die Handbremse furchtbar angezogen wird. Wer das akzeptieren kann, wird mit einer insgesamt annehmbaren Umsetzung bedient, auch deshalb, weil auf Easy, im Gegensatz zum Original, selbst weniger versierte Baller-Freaks eine Chance haben, den letzten Endgegner ins Visier zu nehmen.

habt Ihr die Wahl aus vier Schwierigkeitsgraden und könnt die Zahl Eurer Fighter bis auf deren fünf hochschrauben.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: SAMMY
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: 6
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ORDER IN TIME

schlecht	mittel	gut	sehr gut
62% GRAFIK			
69% SOUND/FX			
60% FUN			



Der zweite Endgegner ist ein ganz schön harter Brocken



Megetip: Wenn Ihr diesen Gegner im ersten Level mit drei Bomben bearbeitet, erscheint ein C, nehmt es auf und Ihr seid im zweiten Level

NEU

Kostenlose Preisliste anfordern

SUPER NES

Alien 88 dt	129.-
Blackhawk dt	109.-
Breath of Fire us	139.-
Commander Keen dt	109.-
Crazy Chase dt	109.-
Desert Fighter dt	119.-
Demolition Man dt	139.-
Donkey Kong Country dt/us	129.-
Earth Worm Jim dt	119.-
Fatal Fury Special dt	139.-
Fifa Soccer 95 dt	119.-
Firemen dt	119.-
Final Fantasy 3 us	149.-
Illusion of Time (Gaiden) dt	115.-
Inter. Superstar Soccer dt	119.-
John Madden 95 dt	119.-
Kid Clowd dt	117.-
Lion King dt	119.-
Luther Mathias dt	119.-
Lord of the Rings dt	109.-
Mickey Mania dt	89.-
NBA Live 95 dt	119.-
NHL 95 dt	119.-
Ninja Warriors dt	135.-
Pac in Time dt	132.-
Pacman 2 us/dt	119.-/109.-
Pitfall dt	89.-
Power Drive dt	109.-
Realm dt	125.-
Robin & Batman dt	139.-
Robocop vs Terminator (Bloody) us	69.-
Schlumpke dt	109.-
Slam Masters dt	129.-
Sparkster dt	125.-
Speedy Gonzales dt	135.-
Star Trek: Next Generation dt	119.-
Star Wars dt	139.-
Street Racer dt	119.-
Stunt Racer FX dt	109.-
Super Conflict dt	119.-
Super Punch Out dt	115.-
Super Star Wars 3 (R.Jed) dt	129.-
Syndicate dt	119.-
Tetris & Dr. Mario	89.-
Time Lord dt	119.-
Tiny Toons Wild 'n' Crazy dt	119.-

GAME BOY

Donkey Kong dt	59.-
Donkey Kong Land dt	65.-
Kirby's Dreamland 2	65.-
Lion King dt	59.-
Schlumpke dt	69.-
Warrior Blast dt	65.-
Wario 2 Jet dt	59.-
Wario 2 Jet dt	115.-

MEGA DRIVE

ATP Tennis dt	112.-
Balman & Robin dt	115.-
BattleTech dt	119.-
Brett Hull Hockey dt	59.-
Cannon Fodder dt	109.-
Earth Worm Jim dt	125.-
F-1 94 dt	119.-
Fatal Fury 2 dt	115.-
Fifa 95 dt	109.-
Jimmy White Snooker dt	89.-
John Madden 95 dt	99.-
Jurassic Park 2 (Rom.Ed.) dt	112.-
Lion King (König der Löwen) dt	125.-

MEGACD

Demolition Man dt	109.-
Dungeon Explorer 2 dt	99.-
Earth Worm Jim dt	99.-
Helmut dt	99.-
Kid Kluge dt	99.-
Links dt	109.-
Lords of Thunder dt	99.-
Navastorm dt	109.-
Rebel Assault dt	109.-
Road Rash 3 dt	99.-

SEGA 32X

Afterburner dt	119.-
Doom dt	139.-
Metal Head dt	139.-
Motocross Champion dt	139.-
Super Street Fighter dt	119.-
32X PAL dt/jp	379.-/349.-

3DO

Fifa Soccer dt	99.-
Need for Speed dt/us	99.-
Rebel Assault dt	109.-
Sesam Straße us	19.-
Super Street Fighter us	139.-
Synthetic dt	99.-
Wing Commander 3 dt	109.-
Thema Park dt	99.-
3DO PAL/NTSC/RGB/2CD	959.-

PLAYSTATION

CyberSled	169.-
Parodius	169.-
Gundam	159.-
Ikkyu the Blood	159.-
Motor Toon GP	159.-
Paradise	159.-
Ridge Racer	169.-
Toshinden	169.-
Playstation/NTSC-K/220V/Spil	1359.-
Memory Card	79.-

JAGUAR

Bubsy Bobcat dt	109.-
Doom dt	129.-
Iron Soldier dt	129.-
Kasumi Ninja dt	135.-
Tiny Toons dt	139.-
Zool 2 dt	109.-
Vul D'Isere dt	139.-
Jaguar PAL dt	499.-
CD-ROM	299.-
Scart-Kabel	49.-

SATURN

Clockwork Knight	119.-
Daytona	189.-
Panzer Dragon	179.-
Shinobi	169.-
Victory	139.-
Saturn/RGB-K/220V/Virtua Fighter	1389.-

PC CD-ROM

11th Hour DA	99.-
Alice in the Dark 3 DV	89.-
Creature Shock DV	99.-
Cyberia DA	89.-
Cyberwar DA	99.-
Dark Forces DV	99.-
Elie 3 DA	79.-
Fifa Soccer DV	69.-
Hell DV	99.-
Kings Quest 7 DV	89.-
Kyrandia 3 DV	89.-
Little Big Adventure DV	89.-
Lost Eden DV	89.-
Supercarts DV	89.-
Warcraft DV	79.-
Wing Commander 3 DV	89.-
Wings of Glory DV	85.-

action & price power

089/5438088

DEUTSCHLAND

05071/733134 071/733134

ÖSTERREICH SCHWEIZ

GAMETRON GmbH, Haberstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089/534254,

NEUER VERKAUFLADEN: Stadtgraben 45 • 94315 Straubing

ÖSTERREICH: Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau

SCHWEIZ: Leubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsdorf

089/5438088

DEUTSCHLAND

05071/733134 071/733134

ÖSTERREICH SCHWEIZ

D-Versandkasten DM 9,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
A-Versandkasten OS 60,- inkl. NN, ab OS 2000,- frei
CM-Versandkasten Sfr 10,- inkl. NN, ab Sfr 250,- frei

Händleranfragen erwünscht. Franchise-Partner gesucht!
Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme
Sendungen werden nicht angenommen.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



The Future Gewinnt mit SNK

Die Zeit der Module scheint, dank der kostengünstigeren CDs, langsam, aber sicher zu Ende zu gehen. Als 1990 der japanische Automatenhersteller SNK seine Edelkonsole Neo Geo auf den Markt brachte, konnte man schon damals von 1:1-Umsetzungen der Spielhallenhits sprechen. Die hohen Modulpreise, z.B. schluckt das umfangreichste Neo Geo-Modul Samurai Shodown 2 sage und schreibe 202 Megabit, schreckten jedoch viele Videospieler vom Kauf des Systems ab. In Japan sorgte das stark auf Prügelspiele ausgelegte Softwareangebot dagegen für eine große Verbreitung des Systems. Knapp vier Jahre später entschloß sich SNK endlich für das neue Speichermedium CD. Neben dem limitierten Front Loader, der im Handumdrehen in Japan ausverkauft war, schob man den Top Loader, der für 999 DM zu haben ist, nach.

Was

Womit wir auch schon beim Thema wären. In Zusammenarbeit mit SNK verlost Mega Fun einen Neo Geo CD-Top Loader plus Spiel, sowie 10 x je ein Neo Geo-CD Spiel (gebt bitte Euren Wunschtitel an).

Wie

Um die ganze Sache etwas interessanter zu gestalten, haben wir uns ein Suchspiel einfallen lassen. Findet den greisen Nicotine, der sich auf einer weiteren Seite in dieser Mega Fun-Ausgabe versteckt hat. Nehmt einfach die Seitenzahl, auf der er sich befindet und schickt diese an folgende Adresse:

Wo

Redaktion Mega Fun
Stichwort: The Future Is Now
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der

31.03.1995

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags, sowie von SNK sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



水無月



e Is Now K und Mega Fun



1.Preis

1 Neo Geo CD
Top Loader mit

einem Spiel



2.-II.Preis

je 1 Neo Geo CD-Spiel

SNK

NEO GEO, SEGA & SATURN
MEGA FUN

Mega Swiv

Über zwei Jahre später als die Super Nintendo-Variante trudelte jetzt eine Version fürs Mega Drive bei uns ein. Besser spät als nie?

MEGA DRIVE

Shoot'em Up / 1-2 Spieler

Weltenretter aufgepaßt: Eine subterrane menschliche Kultur hat seit zwei Jahrzehnten nichts anderes als Aufrüstung betrieben. Ihr Ziel: Die totale Unterwerfung der restlichen Menschheit. Da die Zeit für eine Generalmobilmachung der oberirdischen Bevöl-

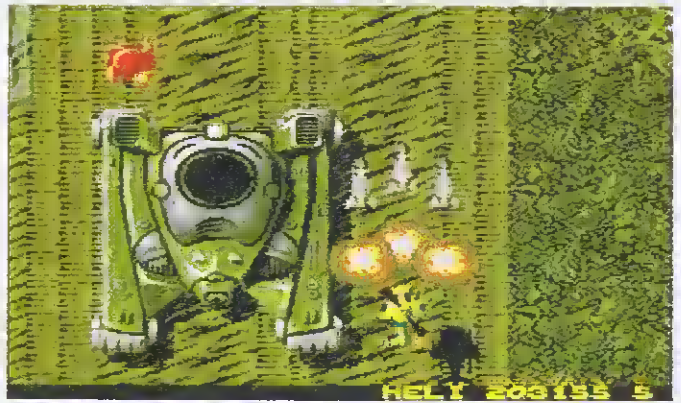
kerung nicht reicht, werden lediglich ein Hubschrauber und ein Jeep, die allerdings beide dem neuesten Stand der Technik Rechnung tragen, zur Rettung der Menschheit losgeschickt. Über insgesamt sieben Levels hin ballert Ihr Euch wahlweise alleine oder zu zweit durch Scharen von gegnerischen Einheiten, wie Panzern, Flugabwehrstellungen, Hubschraubern, Kampfjets und



Philipp: Ein SNES-Shoot'em Up, das über zwei Jahre auf dem Buckel hat, jetzt fürs MD zu veröffentlichen ist zunächst nur ungewöhn-

lich. Unverständlich wird es erst, wenn man die zweifelhafte Qualität des Produktes sieht: In absolut allen Belangen (Musik, FX, Grafik und Spielbarkeit) unterliegt die aktuelle der alten Version, peinlich! Zur Ehrenrettung muß aller-

dings gesagt werden, daß Super Swiv damals nicht zu den schlechtesten SNES-Shootern gehörte, sondern durch einwandfreie Technik und durchdachtes Spieldesign überzeugen konnte (speziell die Tatsache, daß ein Spieler den Jeep und einen der Hubi übernahm, wurde konsequent ins Spieldesign integriert). Das ist nach über zwei Jahren auf dem MD noch genauso, d.h. Ballerspielfreaks werden mit einer Runde Mega Swiv auch heute noch ganz gut unterhalten, aber eben nicht mehr.



Die X-Missiles haben eine sehr hohe Durchschlagskraft



Schließt den Gegner ab, bevor er sich mit den Spezialwaffen aus dem Staube macht

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: TIME WARNER/SALES CURVE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SAUSCHWER
LEVELS: 7
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: KONAMI/TIME WARNER



Motocross Championship

Für alle Rennspiel- und Motorradbegeisterten ist Segas neuestes 32X-Modul gedacht

MEGA DRIVE 32X

Rennspiel / 1-2 Spieler

Motocross Championship ist keine Motorrad-Simulation, sondern eine Fun-Raserei a la Virtua Racing oder Mario Kart. Bevor Ihr ins Spiel einsteigt, könnt Ihr Euch im Optionmenü austoben. Ihr habt die Wahl zwischen Practice-

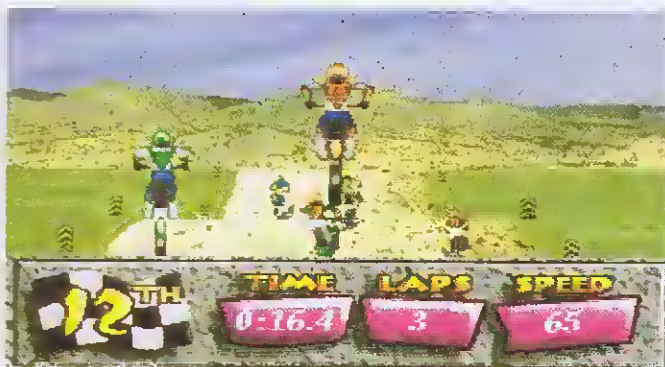
und Season Mode, ob Ihr alleine oder zu zweit auf die Piste geht, drei Schwierigkeitsgraden und könnt mit oder ohne Musik brettern. Dann gehts los, Ihr wählt aus drei Hubraumklassen und zwischen zwölf Strecken (nur Practice). Wie es sich für eine richtige Off Road-Strecke gehört, rast Ihr über Berg und Tal, laßt Euch auf "Waschbrettern" durchschütteln und



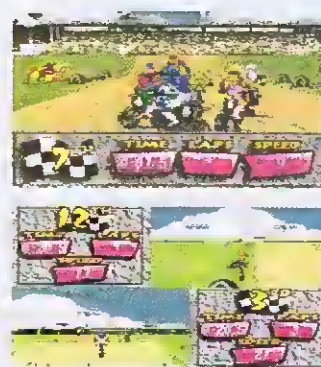
Stefan: Scheinbar werkeln Segas Top-Entwickler ausschließlich an ersten Saturn-Titeln, Motocross jedenfalls hinterläßt einen sehr unausgegorenen Eindruck. Am Start bspw. müßt Ihr nur einen Augenblick warten, bis die Gegner ein paar Meter weg sind und sich im Gewühl verzetteln, schon seid Ihr auf und davon. Das Treten und Schlagen macht eigentlich wenig

weicht Schlammflöchern aus. Dabei müßt Ihr Euch zudem noch der Konkurrenz erwehren, die Road Rash-like munter auf Euch eindrischt. Habt Ihr

Sinn, da Euch die Konsolengegner schon auf der leichtesten Stufe weit überlegen sind. Nervig ist zudem, daß Ihr Euch in den Schlammflöchern grundsätzlich flachlegt. Das Scrolling ist leider auch nicht gerade State Of The Art, da Ihr bei einem Super Jump aus dem Bildschirm verschwindet und dadurch die Landung oftmals sprichwörtlich in den Sand setzt; ansatzweise schon noch gut, aufgrund des fehlenden Feintunings auf lange Sicht aber ein Kolbenfresser.



Bei den Sprüngen müßt Ihr das Motorrad in der Luft über das Steuerkreuz ausbalancieren, ansonsten schluckt Ihr Staub



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Ausschnitt klein und übersichtlich

TEST MEGA DRIVE 32X

HERSTELLER: SEGAs
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
LEVELS: 12
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 159,- DM
MUSTER VON: ORDER IN TIME



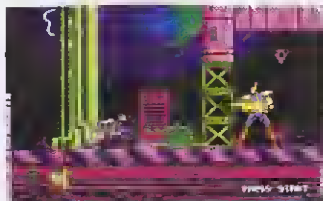
X-Men 2: Clone Wars

Marvels härteste Truppe ist mal wieder unterwegs für Frieden und Gerechtigkeit

MEGA DRIVE

Jump'n Shoot / 1-2 Spieler

Na, Mahlzeit! In ihrem neuesten Abenteuer hat die X-Men Crew eine besonders bittere Medizin zu schlucken. Ein außerirdischer Knlich namens Phalanx schickt sich an die gesamte Welt zu unterjochen. Für diese Zwecke hat der Alien einen geradezu teuflischen Plan entwickelt: Zunächst macht er die gesamte Bevölkerung durch einen speziellen Virus gefügig. Anschließend startet er den reinsten Bio-Horror, indem er sämtliche X-Men-Mitglieder cloned. Zuguterletzt reaktiviert er noch die Roboter-Garde Sentinels und heuert quasi als "i"-Tüpfelchen ihren ganz speziellen Freund Magneto an. Für viel Action ist



X-Men 2 zeichnet sich durch einen "faschen" Schwierigkeitsgrad aus

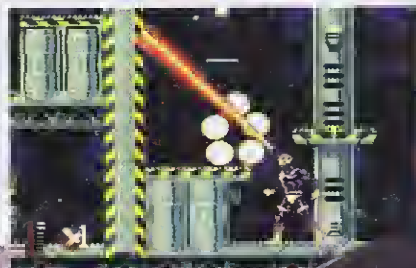


Ulf: Momentan überschwemmen die Marvel-Helden ja regelrecht den Videospielemarkt. Dabei scheinen die Comic-Figuren

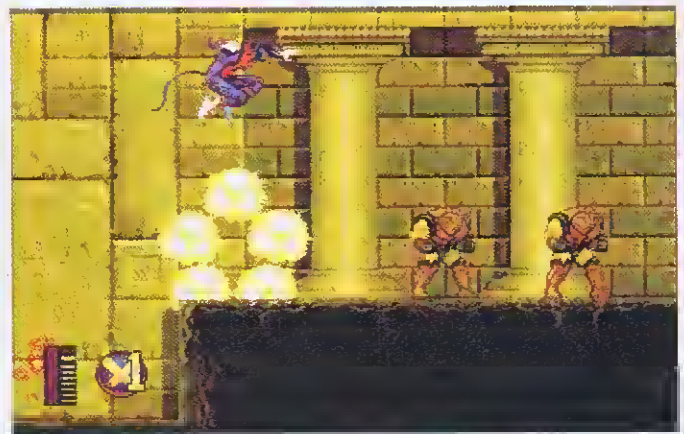
allerdings streng auf prügellastige Actionspiele abonniert zu sein. Nichts gegen Prügelspiele, aber X-Men 2 reiht sich einfach brav in die Kategorie "Nett, aber alles schon einmal dagewesen" ein. Positiv ist natürlich, daß die Sprites ordentlich groß gestaltet wurden und das gesamte Drumherum sehr Comic-like rüberkommt. Beim Leveldesign hingegen wurde der Einfallsreichtum mal wieder sehr auf Sparflamme gehalten. Zwar wurden sämtliche Abschnitte anständig durchgestylt, aber eine rechte Begeisterung will beim besten Willen nicht aufkommen, zumal das Game ab dem vierten Level plötzlich sauswer wird. Fazit: Ein ganz nettes, unspektakuläres Prügelspiel, nicht mehr und nicht weniger.

bei diesem prügellastigen Modul somit gesorgt. Bevor Ihr Euch aber in die Schlacht begeben, habt Ihr in den ersten Levels zunächst die Wahl zwischen den sechs X-Men-Mitgliedern, während Ihr in den späteren Runden sogar zusätzlich mit dem Edelschurken Magneto losprügeln dürft. Die richtige Wahl ist bereits entscheidend, da jeder Hero neben den obligatorischen Hüpf- und Schlagmöglichkeiten noch individuelle Fähigkeiten besitzt. Wolverine kann sich beispielsweise an Wänden entlanghangeln, der blecherne Cyclops seine Gegner mit einem wirkungsvollen Laserstrahl wegbrutzeln und der mystische Nightcrawler sich problemlos von Ort zu Ort beamen.

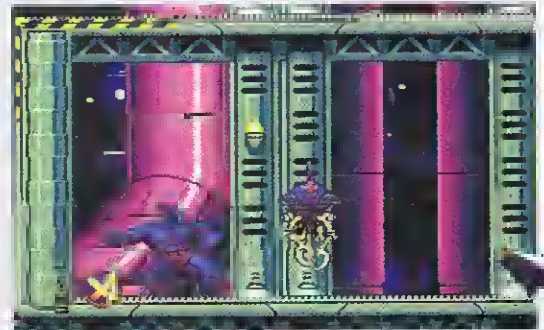
Cyclops' Laserstrahl entpuppt sich als fulminante Waffe



Ungewöhnlich: Gleich nach dem Anschalten könnt Ihr diesen Level "nur zum Spaß" spielen



Der unheimliche Nightcrawler ist der Agilste im Feld

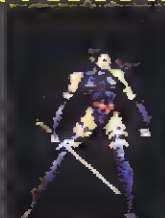


Beast holt hier gerade zum mächtigen Schlag aus. Im Hintergrund seht Ihr übrigens die Beine von Magneto

Die X-Men Crew



Wolverine,
Special Move:
Power Slash



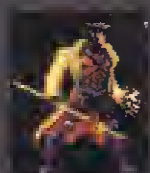
Nightcrawler,
Special Move: Teleport



Psylocke,
Special Move: Elektro-Messer

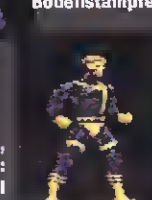


Beast,
Special Move:
Bodenstampfer



Gambit,
Special Move: Kartenwurf

Cyclops,
Special Move:
Laserstrahl



TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
SCHWIERIGKEITSGRAD: SEHR SCHWER
LEVELS: 10-
ANSCHÄNDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VDN: TEST'N TAKE

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
74%				
68%				
68%				

74% GRAFIK
68% SOUND/FX
68% FUN

Stargate

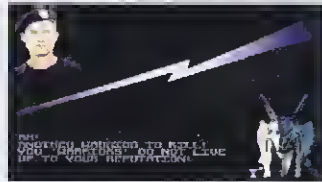
Eine gigantische Medien-Kampagne begleitet den Start von Stargate, sowohl als Film als auch auf allen gängigen Konsolen; doch was taugt die vielbeworbene Filmumsetzung?

MEGA DRIVE

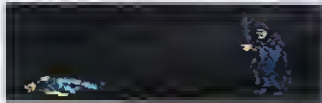
Jump'n Shoot / 1 Spieler

Wer nach Genuß des Science-Fictions Stargate des deutschen Filmemachers Roland Emmerich eine

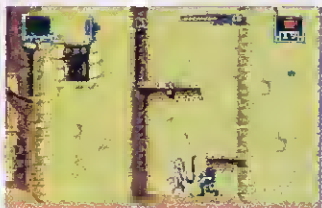
Möglichkeit sucht, die Handlung des Wüstenepos nachzuspielen, hat schlechte Karten, denn das MD-Projekt wurde als reines Action-Feuerwerk und weniger als Adventure angelegt. In der Rolle des Marine-Commanders Jack O'Neil findet ihr



Alle Missionen werden durch solch ein Bildchen eingeleitet



Diaser alta Hoschi erweckt Euch wieder zum Leben



Diese Pappnasen sind Rücksatzpunkte

Items



Dauerfeuer



Extralaban



Munition



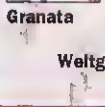
Labansanergie



Granata



Gewehrkühlung



Weltgestreutes Feuer



Die basta Wüsten-Taktik ist "Belne in die Hand und durch"; laßt Euch nicht auf Einzalkämpfe an



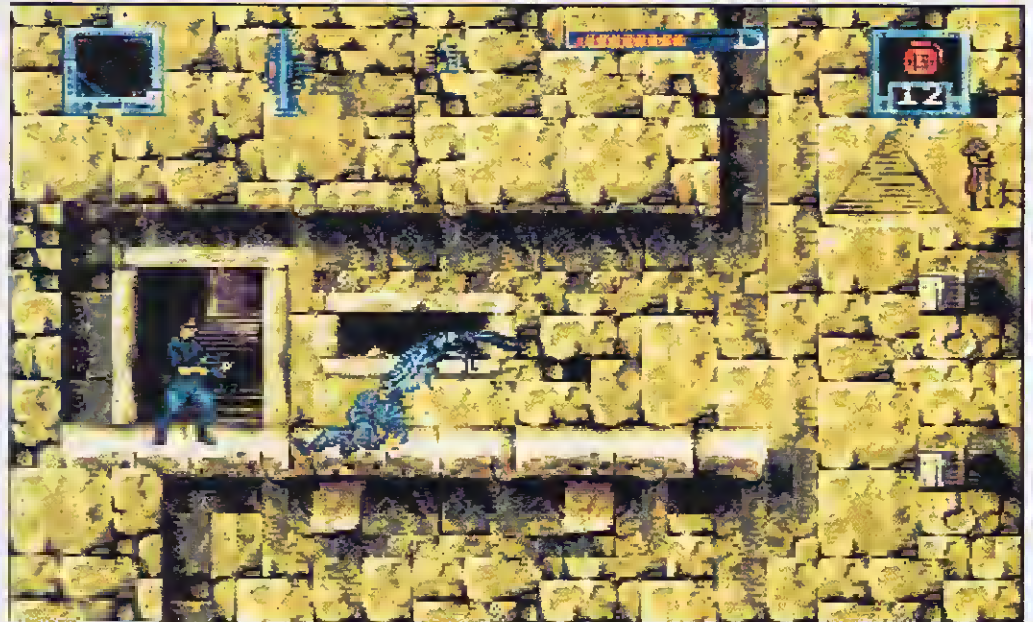
In der Schaltzantrala müßt Ihr alle Konsolen varnichten



Götz: Im Gegensatz zu den meisten Genre-Vertretern hat man es bei Stargate mit einem großen Level zu tun, der, aufgeteilt in 30

Missionen, komplett durchforstet wird. Zwar sind Grafik und monotoner Sound kein Kaufgrund, ebenso wie die wenig abwechslungsreiche Gegnerzahl und deren Marotte, immer wieder aufzuerstehen. Eine faire Überlebenschance, diverse Minimal-Rätsel und Action pur fesseln dennoch Stunden vor dem Bildschirm. Ein paar Hintergrundgrafiken mehr hätten

nicht geschadet, vor allem in der Wüste wird's doch bald öde, wie das Wüsten so an sich haben. Jedoch entwickelt man von der ersten Sekunde an den Ehrgeiz das Modul durchzuspielen, denn die Extras wurden äußerst anständig verteilt und der Frustrationsfaktor minimal gehalten. Außerdem legte Probe Wert auf flüssige Animationen der Hauptfigur und deren Gegner. Vor dem Kauf solltet ihr allerdings unbedingt ein paar Minuten probespielen. Wenn Euch nach ein, zwei Missionen nicht die Lust packt, dann steckt den Gelbeutel lieber wieder ein und geht für das Geld zehnmal in den neuen Helge Schneider-Film.



In wangstans 20% der Fälle müßt Ihr Danial (James Spader) retten oder varazten!



In der Wüste verteidigt Ihr Euch gegen Res Flugvehikel



O'Neil wählt auch unkonventionale Fortbewegungsmethoden

Euch, jenseits des Stargate, scheinbar im alten Ägypten wieder, in dem der gnadenlose Kindgott Ra regiert. Die menschlichen Bewohner werden als Bergarbeiter versklavt, um das von Ra dringend benötigte Quarz zu fördern. Ohne große Mengen des Stoffes würden die lebenserhaltenden Maschinen des Tyrannen stehenbleiben. Auf O'Neils Stundenplan steht allerdings primär nicht die humanitäre Hilfsaktion, denn ihm ist, wie das jedem von uns bestimmt auch schon passiert ist, seine Atombombe abhanden gekommen; und wenn Ra herausfindet, was für eine Waffe er in Händen hält

um die Erde zu vernichten, sollte sich ein jeder Gedanken über ein paar passende letzte Worte machen. Über 30 Missionen führt der einsame Kampf des Elite-Fighters, und er hätte wohl lieber ein paar Dosen Paral zur Schädlingsbekämpfung eingesteckt, kriechen doch vorwiegend mutierte Skarabäen oder Lurche respektive Fliegen, fleischgewordene ägyptische Fabelwesen und ähnliches Getier herum. Mit der dicken Wumme in der Hand und, je nach Schwierigkeitsgrad, diversen Extraleben, sowie einer freien Hand zum Hangeln und Granatenwerfen, muß O'Neil vorwiegend seiner Einheit und

Icon-Leiste



soeben erhaltenes Extra

aktuelle Waffe

Munition

Lebensenergieleiste

Anzahl der Handgranaten



Ulf: Stargate gehört dank Probe mit zu den besseren Filmumsetzungen. Vor allem die liebevolle Animation des Kurt

Russel-Sprites kann gefallen. Die Spielbarkeit dieses Rolling Thunder-Pendants weist allerdings einige Schwächen auf: Die Doppelbelegung der C-Taste (Rennen/Handgranate) ist z.B. etwas problematisch, da es im Eifer des Gefechts des öfteren passiert, daß Euer Held partout keine Handgranate wirft. Es ist überhaupt sehr schwierig sich mit dem Maschinengewehr und Handgranaten ohne Energieverlust zu verteidigen, und die ungewöhnlich vielen Energieauffüller in den Levels zeigen meiner Meinung nach nur deutlich, daß die Alien 3-Macher hier unfaire Stellen kaschieren wollten. Von diesen Mankos aber 'mal abgesehen, erhalten Action-Fans eine gute und umfangreiche Ballerei.

Funkgerät

Einer von 30 Aufträgen

Anzahl der Leben

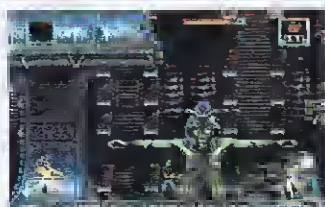
Sternentor-runen



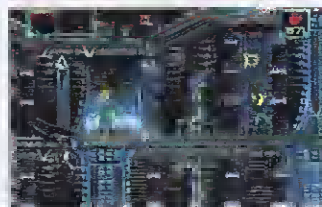
Continues

Bombentelle

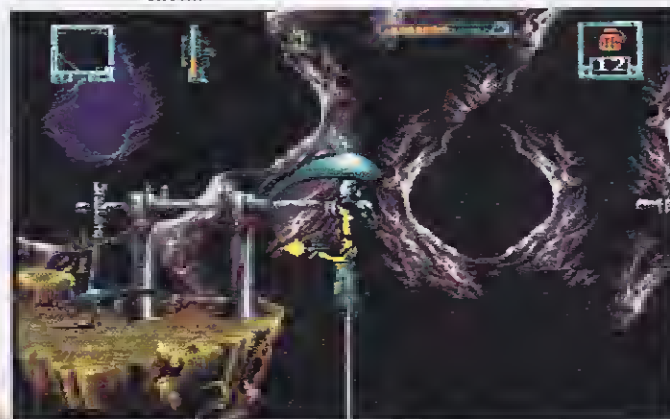
Passwort



Um Daniel zu finden, riskiert O'Neil alles...



und muß denn diesen Schalter zerschließen!



O'Neil verteidigt sich mit der dicken Wumme gegen gefiederte Heibgötter und riesige Skarabäus-Käfer

dem Archäologen Daniel aus der Patsche helfen. In bester Prince Of Persia-Manier hält er sich an jeder Kante fest, um aus allen Lagen zu feuern. Glücklicherweise dauert es seine Zeit, bis es Zeit für ihn ist, den Löffel abzugeben, und diverse Power Ups sorgen zusätzlich für Stimmung im Spielezimmer. Die meisten Gegner, gerade die großen Brocken, besitzen eine Schwachstelle. So heißt es für Euch den richtigen Punkt zu finden und draufzuhalten bis der Lauf glüht, falls ihr keinen Kolbenkühler gefunden habt. Breite Gräben sind auch halb so wild, mit der C-Taste beschleunigt Euer Held; jedoch erst loslaufen, sonst verliert Ihr nur eine Granate. Diese kann man auch vielfältig einsetzen: Als Kegelkugel oder Fallobst, sowie mit einem gezielten Wurf auf die 12 des Gegners. Übrigens richten die eigenen Feuerwerkzeuge bei Euch keinen Schaden an. Es empfiehlt sich strategisch nicht, alles niederzuzmetzeln, was sich bewegt. Die von parasitärem Leben

genährten Mehrbeiner haben nämlich die Eigenart, recht flink wieder aufzuerstehen. Gerade in der Wüste heißt es "Augen zu und Tschüß...". Eine Passwortfunktion und drei Schwierigkeitsgrade lassen freie Wahl des Frustrafaktors, jedoch spätestens wenn Ihr Ra im alles entscheidenden Kampf gegenübersteht, werdet Ihr Euch wünschen, mit dem moderat gehaltenen Easy begonnen zu haben. Theoretisch kann man das Spiel also am Stück durchzocken, was sicherlich so manchem von Euch entgegenkommt.

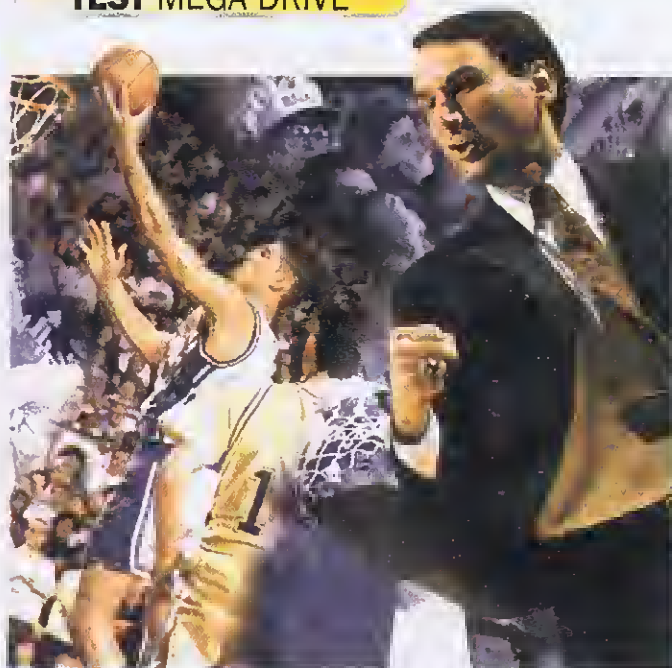
TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: ACCLAIM/PROBE
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NES
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 30
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
73%				GRAFIK
71%				SOUND/FX
77%				FUN

Inserentenverzeichnis

A.B. Games	69
Acclaim	13
aRJay Games	9
CompuTec Verlag	
	65, 74, 75, 97
CPS	79
Cybersoft	11
Dynatex	17
Freak Shop	39
Game Express	81
Gamefan	23
Games Garden	23
Game Store	33
Grobi's Gameshop	17
GZ Games	69
Konami U2,	U4
Theo Kranz Versand	41
Mc Game	27
Mega Game Point	59
Order In Time	21
PlayGround	93
Sega	U3
Test'n Take	29
Top Games	29
Warp	33
Wolf Soft	93



Coach K College Basketball

Nach Bill Walsh der zweite "College"-Titel aus der EA Sports-Serie

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-4 Spieler

Als Duke University Coach Mike Krzyzewski begleitet Ihr hier eines von 32 Top College-Teams mit ihren offiziellen Teamnamen und -logos, sowie dem Player Rooster der '94er/'95er Saison, bzw. acht Mannschaften, die College Basketball-Geschichte geschrieben haben. Ein Coach K Report kündigt noch deren Stärken und Schwächen an, bevor es endlich in die Halle geht, wahlweise im Exhibition-Modus, oder Ihr versucht als Erster aus den Tournaments bzw. dem

Season Mode mit jeweils bis zu 32 Teams herauszukommen. EA Sports setzte hier wieder auf die bewährte isometrische Perspektive von schräg oben, die bereits in FIFA Soccer ('95), NBA Live '95 und Rugby World Cup 1995 Verwendung fand. Ein Vergleich mit dem indirekten Vorgänger NBA Live '95 drängt sich hier geradezu auf. Bereits bekannt sind die einstellbaren Schwierigkeitsgrade, abstufbare Regeln, unterschiedliche Härtegrade bei offensiver und defensiver Spielweise, detaillierte Halbzeit- und Endstatistiken, sowie die Arcade-/Simulation-Modi. Eine Speicherfunktion via Batterie für

FIELD GOALS			
1	KANSAS	207/381	.524
2	UCLA	182/368	.465
3	OKLAHOMA ST.	150/334	.419
4	MICHIGAN	166/369	.449
5	PURDUE	181/406	.445

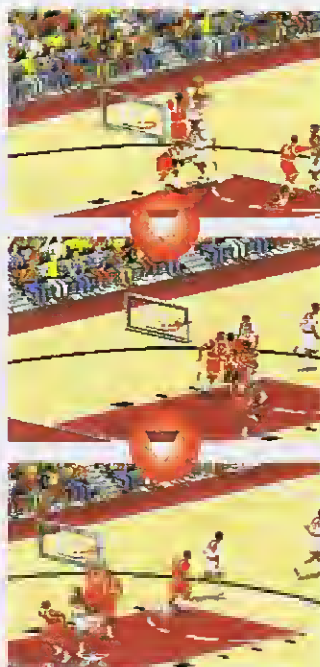
Team Rankings

Trefferquoten über 50% sind schon weit überdurchschnittlich



Stephan: EAs College-Varianten können ihren Profi-Vorbildern nicht das Wasser reichen, so auch diesmal. Auf den ersten Blick scheinen die Unterschiede zu NBA Live '95 gering, mit zunehmender Spielzeit zeigen sich aber deutliche Schwächen. Basketball-untypisch führt vorrangig eine extrem rüde Spielweise zum Erfolg, ebenso unrealistisch gibt sich die Trefferquote bei Dreier-Würfen. Diese Mankos möchte ich jedoch nicht

pauschal verurteilen, denn wer Action-orientiertes Basketball mag, wird diese Features vielleicht gar begrüßen. Allerdings ist auch die technische Seite dem Profi-Vorbild klar unterlegen, zum einen flackern die Spieler-Sprites teilweise recht heftig, zudem tummeln sich diese oftmals auf dem sprichwörtlichen "Bierdeckel", was zu arg unübersichtlichen Situationen führt. Coach K College Basketball ist insgesamt zwar ein sehr gutes Modul, doch setzte NBA Live '95 die Maßlatte bereits derart hoch, daß unterm Strich "nur" ein zweiter Platz bleibt.



Im Liga-Modus könnt Ihr Spiele auch überspringen, d.h. die Konsole errechnet das Endergebnis



Wie bei NBA Live wird vor jedem Aufeinandertreffen eine kleine "Bell-Statistik" eingeblendet

RANKINGS		
	This Week	Last Week
FIELD GOALS	1	1
THREE POINTS	1	1
FACE SHOTS	12	12
OFF. REBOUNDS	11	12
DEF. REBOUNDS	12	12

Coach K Report

Im Coach K Report könnt Ihr die Leistung Eures Teams wochenweise vergleichen

Neben rüden Fouls könnt Ihr Euch den Ball auch auf falre Art und Weise ergattern, indem Ihr bei einem Fehlwurf des Gegners im richtigen Moment zu einem Defensiv Rebound hochstelt

MÖRDER DUNK



Hot Streak: Wenn der Stern, der einen Spieler markiert, pulsiert könnt Ihr den Korb mitsemt Plexiglas herunterreißen

Harter Körpereinsatz ist Pflicht



Durch den Einsatz der Turbo-Teste...



...degradiert ihr aufdringliche Gegner...



...mit Vehemenz zu Bodenpersonal

Team- und Spielerwerte, Grundeinstellungen in den Options- und Rules-Menüs, und eure Fortschritte in den Liga-/Tournament-Modi wurde natürlich ebenfalls im Modul integriert. Eine Unterstützung des EA-eigenen 4 Way Play-Adapters - das Sega Tap II ist zu allen EA-Produkten kompatibel - gehörte von Anfang an zum guten Ton. Über das Instant Replay-Feature und die Möglichkeit, Euch wahlweise von der Konsole etwas unter die Arme bzw. die Finger greifen zu lassen und Dunks in Slowmotion ablaufen zu lassen, brauchen wir an dieser Stelle wohl nicht mehr viele Worte zu verlieren, denn diese Optionen sind aus der EA Sports-Serie bereits hinlänglich bekannt. Neu hinzugekommen sind dagegen Monster Dunks; so ist es bspw. möglich

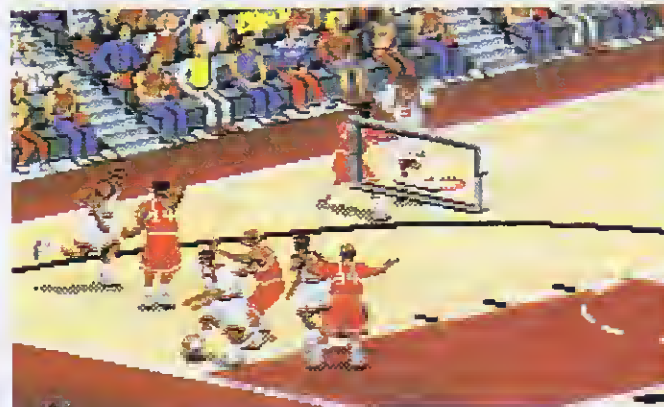
den Korb herunterzureißen, wenn der Stern, der einen Spieler markiert, pulsiert (Hot Streak), was wohl eher als Tribut an Acclams NBA Jam Tournament Edition zu verstehen ist. Eine eigene 3D-Freiwurf-Perspektive aus der Sicht eines Mitspielers hinter dem Korbleger stellt ebenfalls ein Novum dar, ebenso einige Details am Rande, wie bspw. die Cheerleaders. Allerdings ist es nun nicht mehr möglich einzelne Spieler zu kaufen oder zu verkaufen.



Die Steuerung bei Freiwürfen ist mit NBA Live identisch, wurde jedoch durch eine 3D-Perspektive gefrisch aufgepeppt



Ein Sprung im rechten Moment und schon seid ihr im Ballbesitz



Wo ist der Ball???



Um dem Gegner den Ball abzuluchsen, müßt ihr nur dessen Laufrichtung im richtigen Moment kreuzen, den Rest übernimmt die Konsole

Martin: EA Sports ist mit Coach K Basketball scheinbar einige Kompromisse eingegangen. Obwohl ihr zweiter "College"-Titel bei weitem nicht den Fun Sports-Charakter eines NBA Jam-J.E. beinhaltet, entfernt sich die kalifornische Company hier doch etwas von ihrem betont auf Simulation getrimmten NBA Live '95, was vielleicht auch ganz in ihrer Absicht lag. Das Gameplay wurde etwas vereinfacht, die Konsole greift einem nun besonders in der Defensive (oft ungewollt) unter die Arme, ein unrealistischer Monster Dunk hat ebenfalls Einzug gehalten und ein körperloser Sport scheint Basketball nun auch nicht mehr so ganz zu sein. Nur, liegt das im Interesse der EA Sports-Fans? Sicher, Coach K spielt sich anders, was für viele Sportspiel-Freaks Grund genug für einen Neukauf darstellen sollte, die Realitätsnähe und die in meinen Augen damit einhergehende Langzeitmotivation blieben jedoch auf der Strecke; respektabler Zweiter.

NBA Live '95

Das hauselgene Vorbild läßt die College-Version unterm Strich relativ weit hinter sich, da sowohl die technische als auch die spielerische Seite eine ganze Klasse besser ist, selbst die absoluten Sport-Freaks brechen nur das Profi-Modul (Fun-Wertung 88%)



TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: EA/HITMEN PRODUCTIONS
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MÄRZ
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRADE: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE/SEGA TAP
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: DYNATEX/EA

schlecht	mäßig	gut	sehr gut	super
77%	GRAFIK			
75%	SOUND/FX			
81%	FUN			

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Grundlage für dieses MD-Modul stellt eine bereits 1991 auf dem Amiga erschienene Version dar, stellt sich die Frage, ob die Simulation heutigen Gesichtspunkten überhaupt noch standhalten kann

Die Voraussetzungen sind zumindest schon mal nicht die schlechtesten, denn neben dem mehrfachen Snooker-Weltmeister Jimmy White als Namensgeber und Zugpferd steckt mit Archer MacLean ein in der Software-Szene ähnlich erfolgreicher Programmierer hinter dem Spiel, ein kleines, aber feines "Dream Team". Da Snooker in Deutschland nicht besonders populär ist (oder doch?), will ich gar nicht großartig auf die Regeln eingehen, denn wer sich dieses Modul zulegen will, der wird sich eh auskennen. Grob gesagt, der Spielablauf ist dem uns geläufigeren Pool Billard nicht unähnlich (das Ganze spielt auch auf einem mit Filz überzogenen Tisch, und die Kugeln sind ziemlich kugelförmig), letztendlich aber doch vollkommen anders, soviel dazu. Um einen Stoß exakt platzieren zu können, stehen Euch vielfältige Rotations- und Zoom-Möglichkeiten zur Verfügung, deren sinnvolle Nutzung allerdings ein genaues Studium der Anleitung unerlässlich macht. Hier erfahrt Ihr auch, was es mit der Trick Shot-Option auf sich hat, ebenso kompetent werden die Parameter der Menüleiste erklärt.

MEGA DRIVE

Sportspiel / 1-2 Spieler



Nachdem Ihr alle notwendigen Parameter eingestellt habt, könnt Ihr Euch zurücklehnen und mit Spannung die Ausführung des Stoßes begutachten



Bei den Trick-Stößen könnt Ihr alle Kugeln nach Belieben platzieren, mit eingeschalteter Hilfsfalle lassen sich so spektakuläre Stöße "zusammenbesteln"



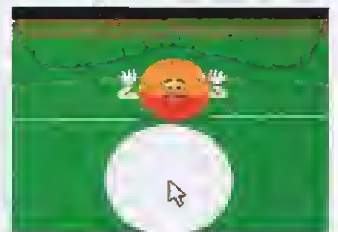
Stephan:

Archer MacLean möge es mir verzeihen, aber trotz der technisch perfekten Aufmachung war ich froh, das Modul nach dem Test schnellstens wieder aus der Hand geben zu können. Zwar ausgetüftelt bis ins kleinste Detail, wollte der berühmte Funke trotzdem einfach nicht überspringen. Da ich von Natur aus eher ein ungeduldiger Mensch bin, konnte ich mit den zahlreichen Stoßvariationen nur wenig anfangen. Links- oder Rechtsdrill ist mir im Grunde ziemlich wurst. Lasse ich meine

Antipathie gegen diesen Sport (?) jedoch außen vor, muß ich der Snooker-Simulation ein dickes Lob aussprechen, denn im Gegensatz zur "ordinären" Pool-Konkurrenz findet der geneigte Spieler hier ein Modul, das professioneller nicht in Szene gesetzt hätte werden können. Allein die zahlreichen Rotations- und Zoommöglichkeiten suchen im Konsolenbereich ihresgleichen, allerdings ist auch einiges an Zeit von Nöten, bis man der Steuerung die letzten Feinheiten entlockt, egal ob mit Joypad oder Maus. Snooker-Freaks (gibt's die?) dürfen sich ruhigen Gewissens die Kugel geben, der Rest spielt weiterhin lieber live.



Natürlich könnt Ihr euch den mehrmaligen Weltmeister und Namensgeber des Moduls, Jimmy White zu einem Duell herausfordern, wer aber Niederlegen nur schwer verzeihen kann, sollte es lieber sein lassen



Legt Ihr eine kleine Ruhepause ein, entwickeln die Kugeln ein witziges Eigenleben, zudem tummelt sich ab und zu ein Fliegenschwarm auf dem Schirm



Neben der vorzüglichen Anleitung könnt Ihr euch während des Spiels einen Help-Screen aufrufen, der allerdings erg unübersichtlich ist

Jimmy White's Whirlwind Sleeper

In Großbritannien ist Archer MacLeans MD-Umsetzung von Jimmy White's Whirlwind Snooker bereits seit längerer Zeit erhältlich und erwies sich auf der Insel als ausgesprochener "Sleeper", d.h. als ein unerwarteter Hit. Der relativ günstige Preis hielt viele Leute zunächst vom Kauf ab, da man davon ausging, daß es sich hier um ein älteres Spiel handeln würde. Aufgrund der euphorischen Rezension in der britischen Fachpresse fing jedoch bald der große Run an. Doch wie kam es überhaupt zu dem derart günstigen Preis? MacLean codierte das komplette Spiel in Assembler und packte die Routinen zusätzlich, um das Ganze auf einem 4 MBit-Modul unterzubekommen, der kleinsten Speicher-

konfiguration, die Sega heute noch für das MD produziert. Die günstigeren Produktions- und Entwicklungskosten - MacLean entwickelte das Spiel fast komplett in Eigenregie - konnte Virgin natürlich an den Verbraucher weitergeben, aber mit einer derartigen Reaktion hatte man wahrscheinlich nicht einmal in deren Marketingbüros gerechnet. Snooker stellte jedoch bei weitem nicht das erste Produkt des exzentrischen Entwicklers dar, MacLean zeichnete bereits für International Karate ('83), Dropzone ('84), IK+ ('87), Pool ('92) und Super Dropzone ('94) verantwortlich, und teilt das Schicksal einer Ein-Mann-Firma mit 8 Branchen-größen wie David Braben und Jeff Minter.

TEST MEGA DRIVE

HERSTELLER: VIRGIN/ARCHER MACLEAN
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL UK
ERSCHENUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: MAUS/TABLE NOT INCLUDED
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
70% GRAFIK					
40% SOUND					
73% FUN					

Marko's Magic Football

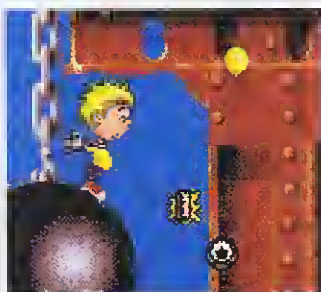
Während sich SNES-Besitzer noch mit einem Preview begnügen müssen, können sich GG-Freunde schon jetzt den Test reinziehen

GAME GEAR

Jump'n Run / 1 Spieler

An der Story hat sich nach wie vor nichts geändert: Fußballnarr und Domark-Maskottchen Marko muß versuchen ganz Nord-Sterlington von den, dank Colonel Brown mit genetischer Substanz verseuchten, Schleimmonstern befreien. Dazu müßt Ihr den kleinen Star durch mehrere Levels steuern, um letztendlich das begehrte Goal-Zeichen zu erreichen. Dabei könnt Ihr Marko ohne und mit Ball bewegen. Ohne Ball kann er laufen, sich ducken und springen. Mit Ball hat er zusätzlich die Möglichkeit drei verschiedenen harte Schüsse abzugeben, mittels Kopfball Gegner, die sich über ihm befinden, abzuschießen oder den

Ball als Trampolin zu mißbrauchen. Damit er nicht nur mit seinen drei Leben und Herzen auskommen muß, wurden Extraleben und andere Pick Ups, sowie Bonuspunkte in den einzelnen Levels versteckt. Zusätzlich bekommt Ihr in bestimmten Abschnitten Passwörter, die Euch einen Neuanfang ersparen.



An Ecken und Enden muß Marko aufpassen, daß er nicht hinunterfällt



Markus: Die Idee mit dem Fußballbestückten Jump'n Run-Helden ist mittlerweile gar nicht mehr so neu. Doch wie gut ist das Spiel eigentlich? Die Animation ist, wie schon auf dem MD, fast perfekt und auch in Sachen Grafik schießt Marko kein Eigentor. Dem Sound fehlt's allerdings ein wenig an Spritzigkeit und irgendwie mag er nicht so ganz zum Spiel passen. Die Steuerung

läßt sich sehen und auch die verschiedenen Schußvarianten reichen für GG-Verhältnisse (was immer man darunter verstehen soll) aus. Allerdings ist es sehr nervig, daß Marko ewig braucht um seinen Lederfreund herbeizurufen und man deshalb an plötzlich auftauchenden Gefahrstellen einem seiner Herzen getrost "Auf Wiedersehen" sagen kann. Es gibt ohnehin zu viele unfaire Stellen, die besonders jüngeren Jump'n Run-Fans zu schaffen machen dürften; nur bedingt zu empfehlen.

Neben seinem Fußball hat Marko noch die Möglichkeit dieses Maschinengewehr als Waffe zu benutzen

TEST GAME GEAR

NERSTELLER: DOMARK
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NINTENDO/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 7+
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



Kawasaki Superbikes

Dank Domark könnt Ihr auch ohne Führerschein und Helm kräftig Gas geben

GAME GEAR

Rennspiel / 1-2 Spieler

Während MD-Besitzer noch auf die schnellen Zweiräder warten, können die GG-Kollegen jetzt schon durchstarten. Trainings- und Arcade-Modus sind bestens für den Einstieg geeignet, im Superbike

Mode heißt es dagegen Farbe bekennen. Gegen acht Konsolengegner düst Ihr über zehn kurvenreiche Strecken, die sich grafisch bis auf das Hintergrundlayout zwar kaum unterscheiden, jedoch zumindest mit Tunnels und Steigungen aufwarten können. Vor den eigentlichen Rennen fährt Ihr jeweils zwei Runden auf Zeit, um einen



Stephan: Rechtes Suberbike-Feeling wollte sich zwar beim besten Willen nicht einstellen, trotzdem konnten mich die grünen Bikes eine Zeitlang bei der Stange halten. Grafik und Sound (das Summen einer Fliege ist weitaus kerniger als die nervigen Motorengeräusche) sind sicher nichts Weltbewegendes, dafür scrollen die Strecken, sobald Ihr Euren Bock auf Touren gebracht habt, wenigstens schön

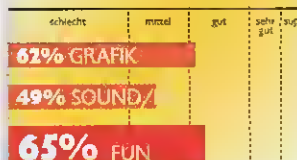
günstigen Startplatz zu erzielen, dann wartet Ihr nur noch auf das grüne Licht der Startampel. Schafft Ihr es, als Erster die Ziellinie zu überqueren, kassiert Ihr eine Prämie, mit der Ihr Euren Hobel durch stärkere Motoren oder griffigere Reifen aufrüsten könnt. Beeinflussen könnt Ihr auch das Wetter, ob

flüssig. Wichtigstes Kriterium bei einem Rennspiel ist jedoch noch immer die Steuerung, und die ist tadellos. Streckenkenntnis vorausgesetzt, lassen sich alle Kurven sicher meistern. Die Kollisionsabfrage ist dagegen fragwürdig, da Ihr Euch auch auf den Asphalt legt, falls Euch ein Gegner von hinten ins Bike donnert. Bonuspunkte gibt's für den Two Player Mode, der für das karge Drumherum mehr als entschädigt; unterm Strich für zwei Spieler gleichzeitig bestens geeignet, alleine geht der Sprit leider schnell aus.

Sonnenschein oder starker Regen, obliegt alleine Euren Wünschen. Zwischenstände werden nicht festgehalten.

TEST GAME GEAR

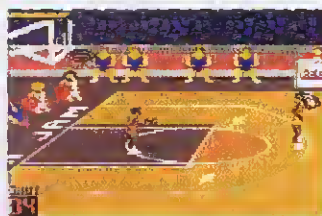
NERSTELLER: TIME WARNER/DOMARK
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM



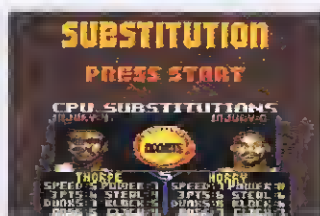
Die Strecken sind grafisch alle ähnlich aufgebaut



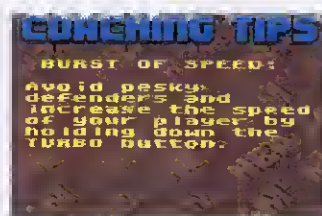
Im Superbike-Modus könnt Ihr Euren Hobel gehörig tunen



Power Ups bessern Eure Attribute kurzfristig gewaltig auf



Während der Halbzeitpausen bekommt Ihr (recht überflüssige) Tips von Eurem Coach, und könnt schleppende oder verletzte Spieler auswechseln



NBA Jam Tournament Edition

Acclaim dunkt ab

GAME GEAR

Sportspiel / 1 Spieler

Daß Segas Handheld von Acclaim stiefmütterlich behandelt wird, kann man wirklich nicht behaupten. Zum Jam-day (24. Februar) hat es zwar nicht mehr ganz gereicht, aber dennoch... die kleine NBA Jam Tournament-Version verfügt über (fast) alle Features ihrer großen Pendanten, von der Batterie, die wohl aus Kostengründen nicht im Modul integriert wurde, und der Multi Player-Option mal abgesehen. Viel hat sich im Vergleich zum alten NBA Jam im Grunde gar nicht getan, die Neuerungen liegen eher im Detail. Statt auf bisher maximal zwei Spieler pro Team könnt Ihr nun auf einen Kader von 3-5 aus maximal 122 zurückgreifen. Zu den bekannten Attributen sind vier neue hinzugekommen, Auswechseln während der Halbzeit ist nun ebenfalls drin und die berühmterbuchtigten neuen Charaktere, wie bspw. Hillary Clinton, dürfen natürlich auch nicht fehlen. Während die Tips Eures

Coaches eher von nebensächlicher Natur sind, stellen Hot Spots und die sieben Power Up-Icons eine deutliche Bereicherung für das Spielgeschehen dar: Turbo, On fire, Power, Schnelligkeit, Dunkings, Drei-Punkte-Würfe, alles kein Problem, oder darf es auch ein kleines Erdbeben sein? Ihr merkt schon, NBA Jam (T.E.) erhebt keinen Anspruch darauf den körperlosen Sport akribisch zu simulieren, sondern setzt auf so wenige Tasten wie nötig (oder möglich) und unkompliziertes Gameplay; oder habt Ihr schon einmal im echten Basketball Körbe abfackeln sehen?



Martin: "Alles schon mal dagewesen", kann ich da nur sagen; zugegebenermaßen, die Power Up-Icons, Hot Spots und der erweiterte Kader bringen noch mehr Abwechslung aufs Parkett, nur reichte bereits die "alte" Version in der wichtigsten Disziplin, der Playability, nicht an ihre 16-Bit Vorbilder heran; und die Tournament Edition macht hier keine rühmliche Ausnahme. Das Spielgeschehen wirkt gerade für Handheld-Verhältnisse einfach zu hektisch-unübersichtlich und "dank"

der neuen Features fast schon überladen. Ihre Gear-to-Gear-Kabel scheint Iguana irgendwo tief verbuddelt zu haben, um ja nicht wenigstens beim Update eine Mehr-Spieler-Option integrieren zu müssen; für ein Sportspiel ein schwerwiegendes Manko. Zudem müssen GG-Fans nach wie vor mit einem, wenn auch kurzen Passwort Vorlieb nehmen, während auf 16-Bit Konsolen bereits eine Batterie Einzug gehalten hat (ein Zugeständnis an die Hardwarebasis?); mangels Alternativen für Neueinsteiger trotzdem zu empfehlen, alte Hasen können sich einen Aufstieg in die Profi-Liga aber sparen.



Der Schiedsrichter ist nur beim Anwurf anwesend

TEST GAME GEAR

HERSTELLER: ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTlich
UMSETZUNGEN GEPLANT: MEGA DRIVE
32X/GAME BOY
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: PASSWORT
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: ACCLAIM

schlecht mittel gut sehr gut super

70% GRAFIK

60% SOUND/FX

64% FUN



In der Tournament Edition gibt es insgesamt 122 Spieler statt bisher deren 54, pro Team sind 3-5 Spieler möglich



Nach wie vor Two On Two, aber nur solo



Ignition Factor

SUPER NINTENDO

Fire Fighting / 1 Spieler

Spätestens seit Backdraft sind Feuerwehrleute die erklärten Helden unserer Zeit, da wurde es langsam Zeit, daß sich auch das Medium Videospiel mit diesem Beruf auseinandersetzt. In Jalecos SNES-Modul besteht eure Hauptaufgabe darin, in einer vorgegebenen



Die Geretteten geben Euch meistens nützliche Infos oder Items

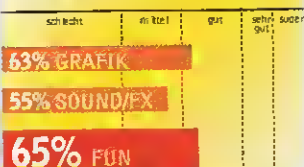


Bevor Ihr Feuer löscht, werdet Ihr gebliebt

Zeit eine bestimmte Anzahl von Personen aus einem brennenden Gebäude zu befreien. Die einzelnen Levels sind in mehrere Szenarien unterteilt, deren Reihenfolge Ihr selbst wählt. Es folgt ein kurzes Briefing. Anschließend müßt Ihr Euren Fire Fighter mit Items wie einer Axt, einem Seil oder einer Sauerstoffmaske ausrüsten. Auf den ersten Blick macht Jalecos Ignition Factor eine Menge Spaß: Die Verquickung von strategischen Elementen, wie der Wahl der Items zu Beginn der Missionen, mit den actionlastigen Löscheszenen wurde solide in Szene gesetzt; was allerdings eindeutig fehlt und damit auf Dauer den Spielspaß drückt ist die nötige Abwechslung. (Philipp)

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: JALECO
DATENTRÄGER: MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN: K.A.
UMSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
LEVELS: 8
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX

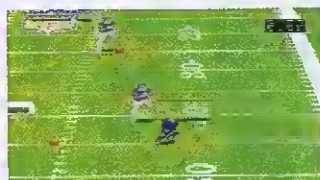


NFL Quarterback

SUPER NINTENDO

Sportspiel / 1-5 Spieler

Auch bei der SNES-Variante stehen Euch drei Spielvarianten zur Auswahl: Im speziellen Quarterback Challenge muß sich der wichtigste Spieler des Teams (Wer ist hier wohl gemeint?) bei unterschiedlichen Disziplinen, wie Zielgenauigkeit oder Weitwurf, mit Kollegen messen. Im "normalen" Modus geht es 'mal wieder John Madden-like zu, wobei die besonders hohe Anzahl an Spielzügen diese American Football-Simulation auszeichnet. Als Bonbon könnt Ihr im Simulation Mode zudem 30 Games aus der Super Bowl-Geschichte nachspielen. Gegenüber der MD-Version wurde das SNES-Modul, wie so oft, technisch gehörig aufgepeppt, insbesondere die gelungene Soundkulisse mit dem realistischen Zuschauergeräusch trägt viel zur Stimmung bei. Die spielerischen Schwächen sind hingegen die alten geblieben, bspw. könnt Ihr ein Pass Interference fast nach Belieben provozieren und somit Touchdowns erschummeln. (Ulf)



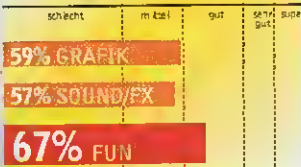
Die Quarterback-Disziplinen sind spielerisch nicht sehr gehaltvoll



Vor dem Spiel darf man die Wetterlage bestimmen

TEST SUPER NINTENDO

HERSTELLER: ACCLAIM/IGUANA
DATENTRÄGER: 24 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: PS-X/SAT/32X/GB/GG
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
LEVELS: ENTFÄLLT
BESONDERHEITEN: BATTERIE/SUPER MULTITAP
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM



Call me
(02622)
83517

MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparse! (+Slick & Spiel) 799,99 DM
Sonderangebote solange Vorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Tmg.,
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2 ...

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Umbau SNES dt./us/jp 50/60Hz
mit Schalter & Modulportvergrößerung
(bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

SEGA MEGA

3er Set Spiele !!!!! ab 79,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz
(bei 60Hz 20% schneller!) 75,75 DM
und ja/dt. mit Schalter
Multimega Umbau, Gleiche
Merkmale wie SMD 1 119,99 DM

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 799,99 DM
und Bloodmodus
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Blut 149,99 DM
auch Toploader CD !!!

Hard- & Software für alle
Systeme Lieferbar

NEU: 32X, Neo CD, Saturn, Sony...

An- und Verkauf von Gebrauchsgütern
Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



WOLFsoft Scart-Umschalter

HARDWARE
SOFTWARE
& SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 139,99 DM
4-fach Umschalter 159,99 DM
7-fach Umschalter 249,99 DM
Audiokabel 5m 7,99 DM

Anschlußkabel

Sega Saturn RGB + Hifi 79,99 DM
SNES RGB Kabel dt. +Hifi 39,99 DM
SNES RGB Kabel us./jp+Hifi 49,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
Hifi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole
an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-
Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

PC-ENGINE

Turbo Grafx inc. 2 Spiele
nur 99,99 DM

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafx! 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 599,99 DM
RGB Kabel inc. Hifianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM

3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM
Sony PSX RGB Umbau 119,99 DM

Ladengeschäfte:

Schülerstr. 33 - 32756 Detmold
Tel. 05231/ 300 327
Hämelingerstr. 16 - 32052 Herford
Tel. 05221/ 108 536



B&S VERSAND Tel. 05231/ 23070

Hardware		Atari Jaguar	
Sony Playstation	1289,-	Battlemorph CD	119,-
Sega Saturn	1159,-	Bubsy*	99,-
3DO Panasonic Pal	958,-	Cannon Fodder	124,-
3DO Goldstar NTSC	889,-	Iron Soldier	124,-
Atari Jaguar Pal	489,-	Rayman	124,-
Atari Jaguar CD us	i. Vorb.	Val d Isere*	99,-
Sony Playstation		Zool 2*	94,-
Cyber Slad	139,-	3DO	
Toh Shin Den	139,-	Creature Shock us	115,-
Kileak the Blood	139,-	Crime Patrol us*	65,-
VF 9	139,-	Gex us	119,-
Twin Goodness	175,-	Demolition Man us	109,-
A-Train	175,-	FIFA Soccer dt	95,-
Sega Saturn		Nova Storm us	115,-
Virtua Fighter	149,-	Star Blade us	115,-
Virtua Soccer	139,-	Magic Carpet us	i. Vorb.
Panzer Dragoon	149,-	Wing Comm. 3 us	i. Vorb.
Tarna	139,-	Super Nintendo und	
Clockwork Knight	119,-	Mega Drive Spiele ab	

Bestellannahme:

Mo - Fr 10.30 - 20.00 Uhr
Sa 10.30 - 18.00 Uhr
So 15.00 - 18.00 Uhr

Alle Bestellungen bis 17.00 Uhr
werden noch am selben Tag versandt.

Weitere Artikel auf Anfrage.

Preisänderungen und

Druckfehler vorbehalten.

Ladenpreise können variieren.

* (solange Vorrat reicht)

Nachnahme 9,90 / ab 200,- Versand frei.
Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.

Cannon Fodder

Die mittlerweile liebgewonnenen Minisoldaten aus Sensibles Kriegssatire tummeln sich diesmal auf 64-Bit (auch wenn man's nicht bemerkt)

JAGUAR

Shoot'em Up / 1 Spieler

Dieses Spiel zieht sich wie ein roter Faden durch die letzten Mega Fun-Ausgaben: In der 2/95 nahmen wir die MD-Version unter die Lupe (75% Fun), in unserem März-Heft war dann die gleichwertige SNES-Fassung dran (75% Fun), und nun muß sich die Variante für Ataris Jaguar einem 16-/64-Bit Vergleich stellen. Alle Spielelemente der früheren Versionen sind ausnahmslos vertreten: Ihr steuert eine kleine Gruppe von Soldaten durch Dschungel, Eis- und Wüstengebiete, immer mit dem einen Ziel vor Augen: Eure Mission (sie ist gelegentlich noch in



Philipp: Vor-sicht, Jaguar-Freaks: Cannon Fodder ist grafisch gesehen für 64-Bit-Verhältnisse eine Mogelpackung. Bis auf

minimale Verbesserungen (die witzigen Zwischenbildchen nach jedem Level sind neu und einige Kleinigkeiten bei der Hintergrundgrafik wurden detaillierter gezeichnet) sieht das Spiel absolut identisch aus zu den beiden 16-Bit-Versionen. Hier hat 'mal wieder eine rasche Markteinführung nach der Devise "Je eher wir das Modul auf den Markt bringen, desto eher ist Geld in der Kasse" Vorrang vor der Entwicklung einer Version gehabt, die speziell auf den Jaguar zugeschnitten gewesen wäre. Andererseits ist es ja nicht allein die Grafik, die ein Spiel ausmacht: Solange Spielbarkeit, Steuerung und Design stimmen, kann ein Modul auch bei noch so langweiligem Äußeren jede Menge Spaß zaubern. Cannon Fodder gehört nicht zuletzt dank Sensibles unverwundlicher Spielidee in die Kategorie "Grafik pfui, Spaß hui".



Ihr solltet Eure Soldaten nur sehr kurze Strecken im tiefen Wasser zurücklegen lassen, da sie dort extrem langsam sind und nicht schließen können

einzelne Phasen unterteilt) unter allen Umständen zu erfüllen; meistens bedeutet das alle Feinde zu eliminieren, alle Gebäude zu sprengen, alle Zivilisten zu schützen, etc. Dabei könnt Ihr die Einheit in kleinere Segmente aufsplitten und so die Verluste bei Fallen oder generell bei ungewollten Explosionen so minimal wie möglich halten. Gebäude werden mit Hilfe von Handgranaten oder Panzerfäusten dem Erdboden gleichgemacht, allerdings müssen diese Waffen zuvor von Euren Soldaten aufgesammelt worden sein. Besonders treffsichere Frontkämpfer steigen in den militärischen Rängen auf und bekommen bei ihrem Ableben einen prunkvolleren Grabstein als ihre noch grünen Mitstreiter. In den späteren Levels seid Ihr außerdem in der Lage, Hubschrauber, Jeeps, Panzer und andere Mittel der Fortbewegung zu besteigen. Gefallene werden von Phase zu Phase aus dem Nachschub ersetzt: Es rücken unmittelbar Rekruten nach, die sich von Mission zu Mission vor den Toren Eures Hauptquartiers efinden.

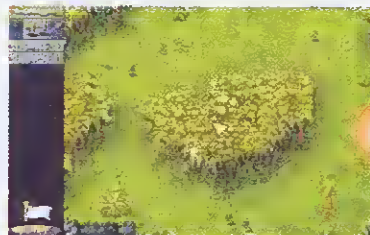


Der erste Level ist noch 'was für Sensibelen

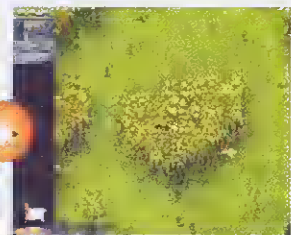


Markus: Endlich bietet sich mit Cannon Fodder einmal die Möglichkeit an eine wirkliche gute, wenn auch moralisch sehr umstrittene, Spielidee auf Ataris 64-Bit Konsole umzusetzen, und was macht Sensible Software daraus? Die Grafik wurde zwar etwas aufgepeppt und es gibt neue Zwischenbildchen zu bestaunen, trotzdem befindet sich das Modul optisch weit unter jener 64-Bit

grenze. Auch in Sachen Sound hat man wohl geschlafen, so werden unsere sensiblen Öhrlein lediglich durch ein Introstück und FX verwöhnt. In Sachen Steuerung und Levelaufbau gleicht die Raubkatzenversion allen bisherigen wie ein Krieg dem anderen, und auch am Spielspaß hat sich eigentlich nichts geändert, und die Möglichkeit abzuspeichern statt lästige Passwörter aufzuschreiben, bietet im Grunde ebenso viele Vor- wie Nachteile; trotz allem ist Cannon Fodder nach wie vor uneingeschränkt empfehlenswert.



Einmal der erste Level in Lores...



...und einmal in Hires (stark gequetscht)



Game over: Obwohl einer von unseren Soldaten 6,56 gegnerische Ins Grab gebracht hat, ist das Spiel verloren

Nette Zwischenbildchen



Wenigstens die Zwischensequenzen sind neu (...wenn sich auch sonst nichts geändert hat)

TEST JAGUAR

HERSTELLER: VIRGIN/SENSIBLE SOFTWARE
DATENTRÄGER: MODUL UK
ERSCHEINUNGSTERMIN: ERHÄLTICH
UMSETZUNGEN GEPLANT: 3DO/MEGA CD II
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 30
BESONDERHEITEN: BATTERIE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: DYNATEX

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
49%				GRAFIK
59%				SOUND/FX
73%				FUN

Galaxy Fight

... und wieder "überrascht" uns SNK mit einem neuen Prügelspiel für ihr gutes, altes Neo Geo, diesmal von Sunsoft

NEO GEO

Beat'em Up / 1-2 Spieler

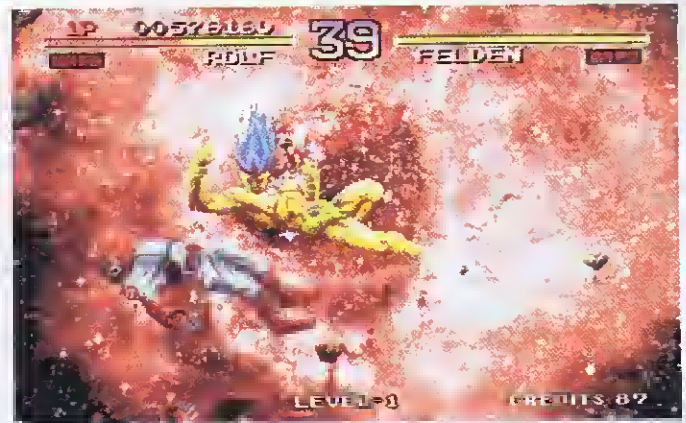
In Galaxy Fight stehen Euch insgesamt acht Fighter zur Wahl, die alle Gattungen von Konsolenkämpfern abdecken, wie z.B. Roboter, Mutanten und natürlich strahlende Helden. Um Euch ordentlich zu verteidigen, stehen drei verschiedene Schlag- bzw. Trittstärken zur

Wahl, oder Ihr ärgert erst 'mal den Gegner. Natürlich beherrschen alle Recken auch obligatorische Special Moves, die über die üblichen Kombinationen ausgeführt werden. In den ohne Begrenzung nach links oder rechts scrollenden Arenen kann kein Charakter in eine Ecke gedrängt werden, ein Novum auf dem Neo Geo. Die Zoomeffekte sind allerdings bereits seit Art Of Fighting bekannt. Statt



Stefan: Langsam, aber sicher, kann ich kein Prügelspiel mehr sehen. Stellt es sich dann auch noch, wie hier, als unausgeglichener Schnellschuß heraus, bin ich fast völlig am Boden zerstört. Die Grafik nutzt nicht mal im Ansatz die Fähigkeiten des Neo Geo, denn bis auf die zugegebenermaßen absolut flüssigen Zoomeffekte und den schnellen Spielablauf bie-

tet Galaxy Fight nichts, was ein SNES nicht auch zustande bringen könnte. Der Sound reißt ebenfalls keine Bäume aus, ist aber wenigstens erträglich. Bei der Spielbarkeit sieht es aber kaum besser aus, denn selbst auf EASY hat man seine liebe Mühe, die Gegner zu besiegen. Zwar gibt jeder irgendwann klein bei, nur wird man das Gefühl nicht los, daß mehr Glück als Können dafür entscheidet, denn so mancher Special Move oder Blockversuch wird bereits im Keim erstickt.



des üblichen Doppelgänger-fights bekommt Ihr es diesmal in der zweiten Runde mit einem Hasen zu tun.

Dem letzten Endgegner hilft neben seiner Kampftechnik auch noch der kosmischen Wind

TEST NEO GEO

HERSTELLER: SUNSOFT
DATENTRÄGER: 170 MBIT-PLATINE DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: APRIL
UNSETZUNGEN GEPLANT: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 10
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: NOVA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
59% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
53% FUN				



Jeder Kämpfer beherrscht bis zu fünf Special Moves

Panic Bomber

Hudson bombt auf dem Neo Geo

NEO GEO

Denkspiel / 1-2 Spieler

Einen besonders dicken Fisch hat SNK mit der Auswahl ihrer Third Party-Licensees für das Neo Geo CD bislang nicht an Land gezogen, und Hudson Soft macht hier keine rühmliche Ausnahme. Panic Bomber stellt nicht einmal ein Exklusivprodukt für das NG dar: Bereits im Dezember erschien eine PC-Engine-Versi-

on, eine SNES-Fassung mit Vier-Spieler-Modus ist ebenfalls in der Pipeline. Einige Bomberman-typische Eigenheiten dürfen bei Panic Bomber natürlich nicht fehlen. So räumt Ihr hier nicht einfach irgendwelche anonymen Klötzchen ab, sondern nehmt es mit dem kleinen, bemühten Kerlchen auf, das stilgerecht angesengt und erst dann richtig in die Luft gesprengt wird, sehr zum Leidwesen des lieben Mitspielers. Einige Überraschungen, wie



Martin: Sorry, Hudson, aber das war wohl nichts. Das vielgerühmte Tetris-Flair kommt nur im Ansatz rüber, auch wenn Panic

Bomber zweifellos den Bomberman-Bonus für sich verbuchen kann. Mehr aber auch nicht, denn dafür ist das Gameplay einfach zu hektisch und vor allem zu unüber-

sichtlich (die Leiste am oberen Rand der Röhre stört ungemein), und der "normale" Zwei-Spieler-Modus hält sich in der Beziehung auch nicht gerade zurück. Angesichts einer aufgetauchten 8 MBit-SNES Konvertierung stellt sich natürlich die Frage, inwiefern dieses 54 MBit-NG Modul überhaupt eine Daseinsberechtigung hat. Taito hat mit ihrem Puzzle Bobble jedenfalls deutlich bessere Karten; nice try.

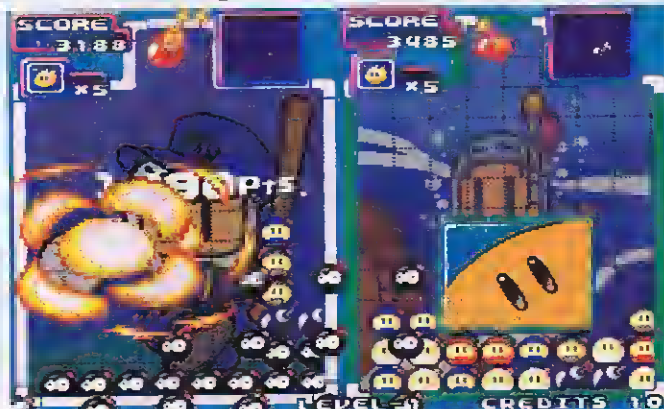
bspw. eine aus heiterem Himmel explodierende Bombe, vertauschte Pads oder ein kleinerer Streueradius, und fertig ist das Tetris-Remake der 90er, zumindest, wenn es nach Hudson Soft geht.



TEST NEO GEO

HERSTELLER: HUDSON SOFT/EIGHTING
DATENTRÄGER: 52 MBIT-PLATINE DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN: MAI
UNSETZUNGEN GEPLANT: SUPER NINTENDO
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
LEVELS: 9
BESONDERHEITEN: KEINE
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: NOVA

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
53% GRAFIK				
61% SOUND/FX				
61% FUN				



Die Mega-Bombe sprengt selbst unangesengte Bombermanner in die Luft



Im "Story-Mode" wird jede "Spielfigur" kurz vorgestellt

Der gnadenlose Psychotest

Bist Du der ultimative Videospielfreak? Okay, Du magst Videospiele und Du hältst Dich für halbwegs talentiert; aber gehörst Du auch zu jener kernigen Sorte von Videospiel-Freaks, die in Bits und Bytes denken, die ihr Schlafpensum auf ein Minimum reduzieren und durch eine nahtlose Zimmerblässe glänzen, kurzum, bist Du der wahre Mega Fun-Leser? Dieser wissenschaftlich fundierte, von ameri-

kanischen Psychologen abgesegnete Psychotest untersucht auf subtile Art und Weise Dein Videospiel-Know how sowie Dein Feingefühl für kritische Situation.

Also, junge(r) Pixel-Held(in), beantworte die folgenden Fragen aufrichtig und ehrlich, und Du erhältst ein lupenreines Ergebnis über Dein Verhältnis zur vielleicht (zweit)schönsten Nebensache der Welt.

Frage 1

Was ist ein Sprite?

1. Eines dieser zuckersüßen Limogetränke

0 Punkte

2. Ein ungarischer Slangausdruck für Nudelholz

0.5 Kreativpunkte

3. So ein hübsches Pixelmännchen, das meinen Joypadbefehlen Folge leistet

3 Punkte

Frage 2

Was bedeutet der Ausdruck "Jump'n Run"?

1. Eine biologische Kurzform für das Balz- und Angriffsverhalten einer bolivianischen Wolfsspinne

0 Punkte

2. Deutschlands liebstes Videospielkind; Geschicklichkeitsspiele, bei denen sich solch illustre Helden wie Sonic oder Mario um Heldentaten bemühen

3 Punkte

3. Eine rüde Aufforderung zum Foulspiel beim gemischten Tennisdoppel

0.25 Punkte

Frage 3

Du daddelst um Dein Leben, als bei einem hartnäckigen Obermotz der Bildschirm plötzlich schwarz wird. Was passiert?

1. Ich seh' nichts mehr, mein Gott, ich bin blind! Hilfee! Ich bin doch noch so jung.

0 Punkte

2. Dich packen die Mordgelüste und denkst Dir "Das war das letzte Steckdosen-Experiment meines kleinen Neffen!"

1 Punkt

3. Meiner Feinmotorik eines grobtriefenden Schlächters habe ich es zu verdanken, daß vor lauter Extase die Konsole vom Schrank fiel.

2 Punkte

Frage 4

Deine Freundin entdeckt Dich beim gierigen Betrachten eines heißen Demos. Was entgegnest Du ihr?

1. Ich dachte, daß sich hinter diesem Titel ein pädagogisch wertvolles Edutainmentspiel verbirgt, ehrlich.

2 Punkte

2. Schatzel, hilf mir, dieser Schweinkram ist ein hinterhältiges Virusprogramm, das nach dem Anschalten automatisch bootet.

1 Punkt

3. Als zukünftiger Gynäkologe sehe ich dieses Demo unter rein anatomischen Gesichtspunkten. Apro-

pos, würdest Du Dich bitte freimachen?

3 Punkte

Frage 5

Dein Videospielhändler hat Dein begehrtes Game nur noch einmal auf Lager und möchte es ganz gerne für sich selbst behalten. Wie überzeugst Du ihn vom Gegenteil?

1. Ich erzähle ihm, daß Boom mich mächtig stark inspirieren würde, und streichle dabei zärtlich über mein Schrotgewehr.

3 Punkte

2. Ich erkläre mich bereit, seinen gesamten Laden auf nackten Knien

blankzulecken.

0 Punkte

3. Ich lasse ihn kidnappen, um mit ihm eine nächtelange Rise Of The Robots-Session zu starten.

1 Punkt

Frage 6

Wie erklärst Du Deinem Freund am einfachsten den Begriff "Kompatibilität"?

1. Kompa...Was?!

0 Punkte

2. Also, wenn Du ein Gerät hast, an dem Du etwas anschließen möchtest, mußt Du darauf achten, daß beide Sachen kompatibel sind, also, na Du weißt schon, nun stell Dich nicht so dumm an.

1 Punkt

3. Kom-pa-ti-bel 3.(EDV) imstande, Daten od. Programme des jeweils anderen Systems zu verwenden oder ablaufen zu lassen (Computersysteme).

3 Punkte

Frage 7

Was erhoffst Du Dir von Deiner ewigen Videospielerei?

1. Ich stelle eines Tages den Rekord in Sachen Hornhautbildung am linken Daumen ein.

1 Punkt

2. Viereckige Augen.

2 Punkte

3. Eine verbesserte Hand-/Augenkoordination, um in Amerika eine Top Gun-Karriere zu starten.

3 Punkte

Frage 8

Abschließende Frage: Was liest ein richtiger Videospielfreak?

1. Lesen?

0 Punkte

2. Mega Fun....

3 Punkte

3. Kein Zeit zum lesen, muß dadeln.

1 Punkt

Auswertung:

0-4 Punkte
Hallo, merkst Du noch etwas? Dich einen geistig Minderbemittelten zu nennen, wäre noch eine Beleidigung für jeden intellektuellen Kleinigärtner. Deine kleine Schwester muß Dir sicher immer die Anleitung (mehrmals) vorlesen. Wahrscheinlich hast Du auch gerade erst gelernt aufrecht zu gehen. Ein Wunder, daß Du mit Deinen Primat-Händen überhaupt ein Joypad umgreifen kannst; übrigens, haben wir Dir eigentlich die Erlaubnis gegeben, unsere geistreiche Mega Fun zu lesen?

5-15 Punkte
Du gehörst zu der Sorte Menschen, bei denen auf dem Grabstein die Inschrift stehen wird: "Er bemühte sich ein Leben lang". Immerhin bist Du nach langem Training in der Lage, Dein Mega Drive ordnungsgemäß mit einem Modul zu füttern, ohne dabei "Put, put, put" zu rufen. Die Ärzte geben bei Dir zudem die Hoffnung nicht auf, daß Dein chronisches Sabbern endlich einmal aufhört. In ein paar Jahren könntest Du vielleicht den vollen Umfang dieses literarischen Meisterwerks erfassen.

16-24 Punkte
Hoppla, da haben wir es doch tatsächlich mit einem dynamischen, strebsamen Zeitgenossen zu tun, der die gesamte Hardwarepalette ohne Spickerei auspacken und bedienen kann. In der Tat kann man von Dir halbwegs vernünftige Leserbriefe erwarten, die über solche Fragen wie "Ist ein Eintopf mit Wurmkur gut für meinen Hund?" hinausgehen. Du darfst Dich klotzig fühlen, daß Du bei diesem Test Mega Fun-mäßig richtig abgeschnitten hast, gratuliere!



Cyber City Oedo 808

Gefährliche Cyborgs, rücksichtslose Menschen und eine Spezialeinheit schmücken diese dreiteilige Cyberpunk-



Sen Goku auf dem Weg zu seiner Mission



Gogul hat eine alte Kollegin getroffen

Wir schreiben das Jahr 2(808): Die Cyber Police, eine Einheit Ex-Schwerkrimineller, die vor die Wahl gestellt wurden, entweder weiterhin ihre Strafe zu verbüßen oder sich dem Dienst an der Menschheit zu widmen, wird auf einen Computerhack angesetzt, der in einem Wolkenkratzer mit dem Leben von 50.000 Menschen spielt. Um die Knastbrüder auch gefügig zu machen, bekommt jeder von

ihnen ein elektronisch gesteuertes Halsband, das ihnen, falls nicht beizeiten von den Behörden entfernt, gehörig den Kopf wegsprengt. Im ersten Kapitel der Trilogie dreht sich das Gros der Handlung um Sen Goku und dessen Partner Gogul, einen erfahrenen Hacker, dem es jedoch nicht gelingt, das Sicherheitssystem des Hochhauses lahmzulegen um damit das Blatt zu wenden. Als sich herausstellt, daß der einzige

Mensch, der das Know-how dafür besitzt, bereits vor Jahren unter mysteriösen Umständen in eben diesem Gebäude ums Leben kam, stürmen beide kurz entschlossen den Laden... In Chapter No. 2 soll Gogul als Versuchskaninchen für eine neu entwickelte militärische Waffe, den Psychic Trooper, herhalten. Gogul hat nun alle Hände voll zu tun, zuerst dem Cyborg zu entkommen und sich ihm später gezwungenermaßen doch noch zu stellen, als sich herauskristallisiert, daß das Militär die Cyber Police damit zu entmachten beabsichtigt... Der letzte Teil, Blood Lust, trägt seinen Titel nicht zu Unrecht, denn einige Kriminelle gehen hier ihren blutsaugenden Urinstinkten nach. Drei Wissenschaftler, die an dem dafür verantwortlichen Virus gearbeitet hatten, wurden bereits dahingerafft... Zeichnerisch befindet sich die Trilogie auf einem sehr hohen Niveau, und während in den ersten beiden Episoden noch der Action-Part im Vordergrund steht, wird im dritten Teil mehr auf



Gogul und Sen Goku gehen ihren Auftrag kurz durch

die Hintergrundstory eingegangen; alles in allem nicht nur für Anime-, sondern auch für SF-/Cyberpunk-Fans interessant, die Wert auf eine packende Atmosphäre legen. (Markus)



Dieser Herr hat das Hochhaus in seiner Gewalt

LAUFZEIT: JE CA. 35 MIN.
ALTERSFREIGABE: AB 15
CA. PREIS: JE 29,- DM
MUSTER VON: GAME SYNDICATE

GAMES

Tips & Tricks: MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue MEGA CD: Sonic the Hedgehog CD, Battlecorps, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt. ■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekannten Dimensionen. ■ Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren. ■ Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermottz besiegt.

für nur **DM 29,95**

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich den **SEGA GAMES GUIDE** zu **DM 29,95**

☐ per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (DM 29,95 + DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

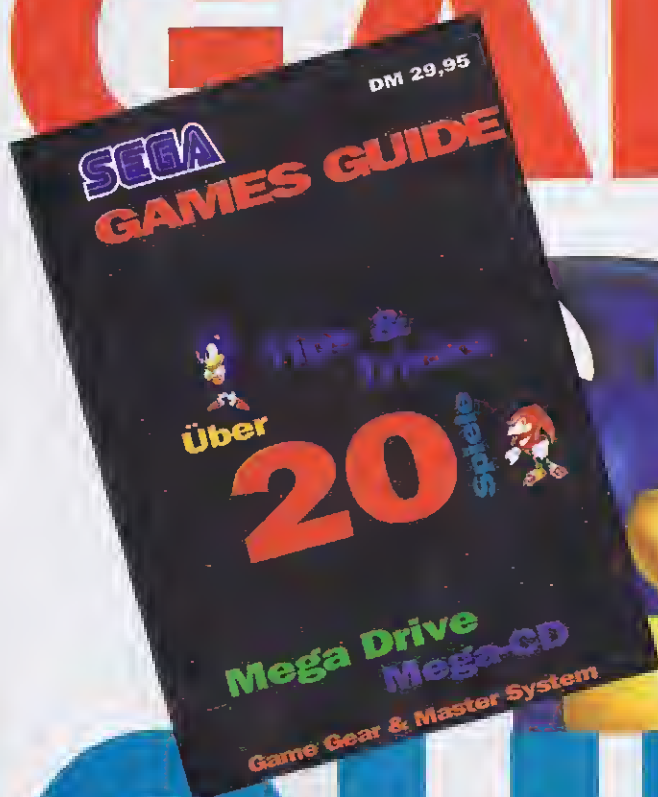
☐ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

DI 7. Wohnort



DAS LEST IHR IN DER NÄCHSTEN

NINTENDO, SEGA & MEHR

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

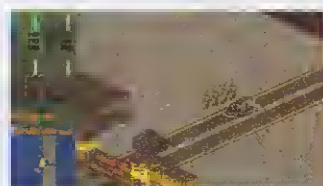
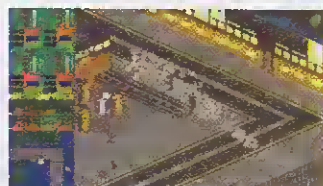


Daytona USA

Schnallt Euch schon mal für die nächste Mega Fun an, denn am 1. April ist in Japan Daytona-Tag, und mit etwas Glück werden wir Euch Segas Antwort auf Sonys Durchstarter Ridge Racer ausführlich vorstellen. Wird dem parallel erscheinenden Lenkrad durch Eigengewicht Halt verschafft oder sorgen doch Saugknöpfe für die nötige Standfestigkeit? Wir werden das kleingewichtige Geheimnis lüften. Außerdem werfen wir einen Blick auf Pebble Beach Golf Links (Saturn) und Panzer Dragoon (Saturn).

Mega Man 7

Kaum ist Mega Man X² erschienen, bastelt Capcom bereits am Nachfolger (Super Nintendo). Grafisch konnte die in Japan als Rock Man bekannte Serie noch nie vollends überzeugen, aber entscheidend sind letztendlich Leveldesign und Spielbarkeit, und hier konnte Capcom von Anfang an überzeugen.



Syndicate

Erst kurz nach Redaktionsschluß erreichte uns die Jaguar-Umsetzung des PC-Hits. Mit 64-Bit-Power und neuartiger Zoom-Funktion müßte diese Version die 16-Bit-Konkurrenz eigentlich locker abhängen, oder doch nicht? Ein ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe schafft Klarheit.

Story Of Thor - leicht gemacht

Action-Adventure-Anhänger werden beim Players Guide zu Story Of Thor voll auf ihre Kosten kommen. Zieht mit unserem Helpline-Onkel Holger durch das Königreich von Oasis.



Mega Fun 5/95 erscheint am
19. April 1995

NINTENDO, SEGA & MEHR
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Redaktion Mega Fun
Pleicherschulstraße 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Redaktionsleiter:
Christoph Holowaty

Stellvertretender Redaktionsleiter:
Christian Müller

Textkorrektur:
Martin Weidner

Redaktion:
Stephan Girlich
Martin Weidner

Hedline - Mega Fun:
Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas "Binzi" Binzenhöfer, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Guido Hofmann, Bastian Lurz, Philipp Noack, Timur Özelsel, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Gerd Sebök

Layout:
Jochen Amberger
Stephan Girlich
Uwe Kraft
Monika Schneider

Gestaltung des Tips & Tricks-Teiles:
Mega Fun

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 63 34

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel:
Acclaim

Abonnement:
Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskript:
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, Dynatex, Electronic Arts, Elite Systems, ELP Communications, Galaxy, Game Syndicate, Hudson Soft, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Nintendo, Nova, Order In Time, Sega, Sega Amusement Europe, Test'n Take, Time Warner, Ubi Soft, Virgin Games, Wolf Soft und dem Neuen.

STARGATE™

Sind Sie bereit für die Zukunft?

Das Videospiel
zum Film



Heiße Feuergefechte



9 abwechslungsreiche
Levels mit über 20 Missionen



Atemberaubende
„Mode 7“ Flugsequenzen





KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Das ist die SNES-Fußballsensation.

Das Videospiel, das Maßstäbe neu setzt.

Was hat das Game, was andere nicht haben?

Digitalisierte Spieler und Bewegungen!

Internationale Superstars, die jeder Fußballfan optisch klar wiedererkennt!

Tolle Optionen: WM-Turnier, Liga-Modus, Szenario-Modus, Training, Elfmeterschießen ... Fallrückzieher, Flanken, knallharte Tacklings, TV-Kameraperspektive, Zeitlupe, «Live-Kommentar» und grandiose Stadionatmosphäre.

Das sind nur einige Facts. Selber spielen überzeugt weit mehr.



Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:

Wertung 91 %

MEGA FUN 2/95:

„... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...“

„... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...“. Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:

„Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele“. Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95.

„... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt“.

NINTENDO FUN VISION 3/95:

„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen.“

Gold-Funny-Award



Jetzt geht's los!
Wer wird Deutscher Meister?

Jeder kann mitmachen und mitgewinnen!

☉ Im März, Qualifikations-Wettbewerbe in 12 deutschen Städten.

☉ Finale um die Deutsche Meisterschaft in Berlin mit den 12 Stadtmeistern. Reisekosten, Hotel auch für eine Begleitperson werden von KONAMI übernommen.

☉ Der Deutsche Meister erhält einen riesigen Soccer-Spielhallenautomaten mit 2 Monitoren, für bis zu 4 Spieler.

☉ Aktuelle Hinweise „Wer wird Deutscher Meister mit KONAMI“ in den Spielwarenabteilungen bei Karstadt und Hertie beachten.

☉ Berichte und Reportagen findet Ihr außerdem in der „MEGA FUN“, „PLAYTIME“ und in der Sendung X-Base im ZDF.

KARSTADT

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

MEGA FUN

PLAY TIME



KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. ...spekte beim Handel oder direkt bei

KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.